
Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
Número 21
Portugal 547 $ Cont.
Play
manía
HOBBY PRESS
Avance
DRIVER 2:
¡¡Acción a las cuatro ruedas¡¡
Guías y soluciones
• CHASE THE EXPRESS
• ALUNDRA 2
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que
compres
PlayStation
línea Platinum
Reportaje
TOMB RAIDER CHRONICLES:
El esperado regreso de Lara Croft
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
GUÍA COMPLETA
Parasite Eve II: Las claves para enfrentarse con éxito a las mutaciones genéticas
SOBREVIVE AL HORROR
8 424094 800032 00021
Y además: MEDAL OF HONOR 2, ALIEN RESURRECCIÓN, SPYRO 3, KOUDELKA, SPIDERMAN...

SUMARIO

Número 21

EDITORIAL

Aunque parecía que PlayStation 2 podía dar la vuelta al mercado de los videojuegos, la confirmación de su precio en España (74.990 pesetas), la ha colocado en una posición menos prometedora. Y es que, aunque las prestaciones de la máquina bien valen lo que cuesta, lo cierto es que es un producto caro, que no va a poder competir en condiciones de igualdad contra otras máquinas mucho más baratas y con un catálogo de juegos mucho más amplio, la propia PlayStation sin ir más lejos.

Su pugna con PlayStation, (para la cual no van a parar de salir grandes juegos), se va a hacer muy dura estas Navidades. Claro que la nueva consola merece la pena, claro que es una gran máquina y por supuesto que va a tener una colección de juegos a su altura, sin embargo, las opiniones que nos habéis hecho llegar en estos días nos ratifican en la idea de que, al menos en su lanzamiento, PlayStation 2 no se va a convertir en un producto de masas. PS 2 parece destinada a ser, durante este primer año de vida, un producto elitista y sólo al alcance de bolsillos pudientes o de jugones empedernidos. Algo que, por otro lado, siempre ha sido lo habitual en un cambio de generación...

Pero lo que nos resulta chocante es que Sony no haya presentado su nueva máquina desde un principio como lo que es: un producto de alta tecnología, de esos por los que siempre hay que pagar mucho dinero si queremos ser los primeros en disfrutarlos. Si ésta hubiera sido la orientación inicial, si desde un principio hubiéramos tenido claro que PS2 iba a costar cerca de las 80.000 pesetas, hasta hubiera supuesto un alivio descubrir que al final se quedaba sólo en 75.000... Y es que, como todo, lo caro o lo barato depende del prisma con el que se mire: comparada con PlayStation, PS2 es cara. Si se mira como un reproductor de DVD vídeo y como una consola de grandes prestaciones, el precio está ajustado.

En definitiva, que una vez más ha quedado patente que estar a la última es algo que no está al alcance de todos. La buena noticia es que parece que a nuestra querida PlayStation aún le queda mucha vida por delante.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Francisco Javier Mariscal.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: I.G. PRINTONE S.A.
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 12/2000

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



HOBBY PRESS

¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:








MM Muy malo M Malo R Regular B Bueno MB Muy bueno E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo [👍] significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

MENDIETA la nueva imagen de la SAGA FIFA

EA Sports tiene casi lista su versión de este año de la saga FIFA y, como ya es habitual, un futbolista de la selección nacional va a ser la imagen de esta edición 2001. Para la ocasión el elegido ha sido el valencianista Mendieta.

El honor de posar para la portada de la edición anual de *FIFA* ya ha recaído sobre figuras del calibre de Raúl, Morientes o el más reciente Guardiola. Ahora el turno le ha llegado a Gaizka Mendieta, del Valencia Club de Fútbol, que aparecerá en las portadas de las versiones para PlayStation y PS2. El futbolista también ha participado en las sesiones de captura de movimiento, junto a otros astros del balón de la talla de Lothar Mattheus, Shimon Gershon o Edgar Davids.

Sobre ambos juegos podemos adelantaros que están prácticamente acabados y que EA Sports en estos momentos está dando los últimos retoques a la versión de PlayStation, que muy probablemente será la última edición que aparezca en nuestra querida consola gris. Por lo que ya hemos podido ver, esta nueva entrega presentará unos gráficos mucho más fluidos y suaves que los de las anteriores... aunque tampoco se pueden hacer milagros y PlayStation ya ha dicho todo lo que tenía que decir dentro de la simulación futbolística.

En cuanto a PS2, el objetivo del juego será introducirnos en una experiencia mucho más profunda y realista, capaz de captar la atención del jugador con cientos de detalles nunca antes vistos. Encontraremos efectos de luz en tiempo real, jueces de línea con animaciones e inteligencia artificial, jugadores reconocibles por su aspecto físico y dotados con animaciones faciales, movimientos corporales mejorados... en fin, una larga lista de detalles y novedades que marcarán las diferencias entre ambas versiones. En común tendrán cerca de 50 equipos internacionales, las 17 ligas más importantes del planeta y la posibilidad de jugar varias temporadas seguidas para ver como evoluciona nuestro equipo favorito.

Si las cosas no se tuercen, *FIFA 2001* estará listo para arrasar en ambos soportes en noviembre, cuando PlayStation 2 se ponga a la venta.



Las técnicas de captura de movimiento y el enorme tamaño de los jugadores nos permitirá disfrutar de las más reales y alucinantes animaciones de toda la saga *FIFA*.

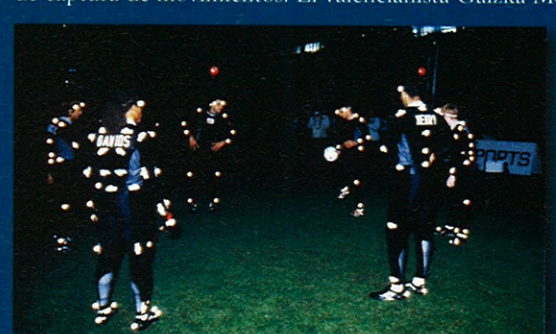




La intención de *FIFA 2001* para PS2 es transmitir todas las emociones y sensaciones de estar disputando un partido real de manera activa.

Mendieta y las técnicas Motion Capture

Ya se ha convertido en todo un ritual y con cada nueva entrega de la saga *FIFA* los mejores futbolistas del mundo "prestan" sus cuerpos para someterse a las sesiones de captura de movimientos. El valenciano Gaizka Mendieta no ha sido menos.







La versión de PlayStation sorprenderá, no por sus gráficos, sino por la suavidad y definición que presentarán los jugadores y el resto de elementos gráficos.





ACCLAIM Distribuirá a EON

Acclaim ha llegado recientemente a un acuerdo con Eon Digital Entertaiment en virtud del cual se encargará de la distribución de los productos de EON en nuestro país.
EON cuenta con un amplio catálogo de títulos para PlayStation que tienen en la originalidad su principal atractivo. Y es que no nos podéis negar que las competiciones de piragua de *Wild Rapids* no sean originales, o que sea muy frecuente encontrarse con arcades de carreras de ciclomotores como las de *Street Scooter*, uno de los juegos más prometedores de los primeros lanzamientos de EON. Además, la larga lista de productos EON se pondrá a la venta al competitivo precio de 4.990 pesetas. Os seguiremos informando en detalle de cada uno de ellos.









Estas imágenes pertenecen a *Street Scooter*, un juego que nos invitará a participar en locas carreras a lomos de "veloces" ciclomotores.

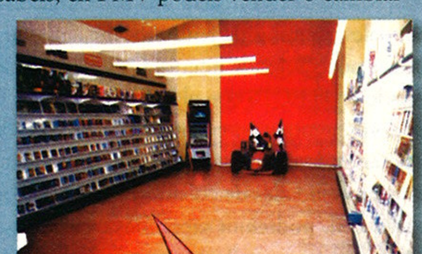
Ganadores de los pasatiempos de Agosto

Aquí tenéis los ganadores de los 15 juegos *Jedi Power Battles* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del mes de Agosto. Enhorabuena a los ganadores.

José D. Dean Piñeiro .... La Coruña
José A. Rodríguez Fernández .... Alicante
José M. Garzón Sánchez .... Almería
Mª Carmen Calvo Sánchez .... Barcelona
Julio López Viseras .... Granada
Antonio Albiñana Crespo .... Guadalajara
Iñaki Ovejero Astigarraga .... Guipúzcoa
Alex Gámez Sánchez .... Jaén
Diego Martínez Iglesias .... Madrid
Carlos Parra Lorente .... Madrid
Oscar Hernández Castilla .... Madrid
José Fco. Luís Marín .... Murcia
Federico Sánchez Manzano .... Valencia
Alfredo March Arnandis .... Valencia
Ángel Rica Joreño .... Valencia

Primer aniversario de PMV

PMV, el primer Cash & Carry del videojuego de España, ha celebrado el pasado agosto su primer aniversario y lo ha hecho por todo lo alto, organizando una campaña de promociones y regalos para todos los clientes que durante ese mes visitaron sus instalaciones. Como todos sabéis, en PMV podéis vender o cambiar vuestros viejos juegos y comprar otros de segunda mano a un precio mucho más reducido. Desde aquí queremos felicitar a PMV y desearles que celebren muchos aniversarios más...



El regreso de BATMAN

Ubi Soft va a ser la encargada de distribuir en nuestro país una nueva aventura de Batman que está siendo desarrollada por Kemco. El juego estará basado en la película de animación Batman Of The Future: Return Of The Joker, que estará disponible en vídeo en mayo de 2001. *Batman Of The Future: Return Of The Joker* estará orientado a los más pequeños de la casa, lo que se apreciará en una ajustada y accesible jugabilidad que permitirá a los niños usar con facilidad todos los artilugios de Batman, mientras se enfrentan a hordas de villanos que están aterrorizando la futurista ciudad de Gotham City en el siglo veintiuno. Se espera que el juego esté disponible en noviembre, lo que es una inmejorable noticia para los más jóvenes seguidores de este famoso superhéroe.

Nuevas intervenciones contra la piratería

Lejos de cogerse unas vacaciones, los piratas han hecho su agosto, y nunca mejor dicho, estas vacaciones. Sirvan como ejemplo las 29 copias ilegales intervenidas por la Guardia Civil en Mairena de Aljarafe en el puesto que R.C.A regentaba en el mercadillo de la localidad. Además, en Huétor-Tajar (Granada), en dos puestos del correspondiente mercadillo, el Grupo Fiscal de la Guardia Civil de la Comandancia de Granada intervino otros 989 videojuegos. Por último, en Madrid, la Unidad de Seguridad 4 de la Policía municipal se incautó de 698 CD-ROM de música y videojuegos.

ISS 2000: Vuelve el fútbol de KONAMI

Mucho se tienen que torcer las cosas para que en noviembre no esté a la venta una nueva versión para PlayStation del genial simulador de fútbol de Konami. Con el nombre de *ISS 2000*, Konami nos ofrecerá una actualización de su clásico simulador que mantendrá las habituales premisas de realismo y jugabilidad que caracterizan a toda la saga, pero con algunas novedades de interés. Quizá la más destacable sea el acuerdo que Konami ha firmado en el ECTS con el FIFPRO, gracias al que podrá usar los nombres reales de los jugadores, aunque no cuente con la licencia de Ligas o de clubes. Además, sabemos que se ha potenciado el aspecto gráfico y que se van a incluir novedades en los modos de juego y en las posibilidades de edición y configuración de los equipos. En cuanto tengamos una versión PAL podremos saber más cosas de este esperadísimo simulador, que se enfrentará a una liga muy, muy caliente, con rivales del calibre de *FIFA 2001* y *Esto es Fútbol 2*.





Como podéis apreciar en estas pantallas de la versión japonesa, *ISS 2000* tendrá un acabado gráfico aún más impresionante que el de *ISS Pro Evolution*.





Los más vendidos

(del 15 de agosto al 30 de agosto)

*Lista facilitada por



METAL GEAR	CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	DRIVER (PLATINUM)	COLIN McRAE RALLY 2	TEKKEN 3 (PLATINUM)	MEDIEVIL 2	DINO CRISIS	SYPHON FILTER 2	A SANGRE FRÍA	FINAL FANTASY VII (PLATINUM)
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Los más alquilados

(del 15 de agosto al 15 de septiembre)

*Lista facilitada por



PARASITE EVE II	COLIN McRAE RALLY 2	CHASE THE EXPRESS	GRAN TURISMO 2	A SANGRE FRÍA	SYPHON FILTER 2	JEDI POWER BATTLES	MANAGER DE LIGA	F-1 2000	DRÁCULA
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Próximos PLATINUM

TOY STORY 2

A final de octubre saldrá en Platinum este divertido plataformas basado en la película de Pixar. Por sólo 4.990 pesetas podremos revivir en casa las geniales aventuras de Buzz.



MEDAL OF HONOR

Podremos disfrutar de uno de los mejores shoot'em up subjetivos a un precio redondo. Se trata de una gran recreación de la II Guerra Mundial donde seremos un comando enfrentado a todo tipo de misiones.

EL MAÑANA NUNCA MUERE



Ya no falta mucho para disfrutar de esta genial aventura de Bond a mitad de precio. Mucha acción y espectaculares gráficos para la aventura más explosiva de 007.

COOLBOARDERS 3

A principios de octubre el snowboard estará a tu alcance por sólo 3.990 pesetas gracias a uno de los simuladores más completos de este deporte de riesgo.

SILENT HILL

Si lo vuestro es el terror no dejéis escapar este genial juego. Ambientes tenebrosos, situaciones angustiosas y mucha tensión en un Survival Horror imprescindible.



SOUL REAVER

Desde mediados de septiembre y por 4.990 pesetas podéis haceros con una de las aventuras de acción más impresionantes del año pasado.

GRAN TURISMO 2



A finales de octubre tendréis otra oportunidad de disfrutar con el más largo y completo de los simuladores de coches. Dos CDs y más de 600 modelos por 3.490 pts.


SPIDER-MAN™
Descubre tu propio sentido arácnido con uno de los superhéroes más famosos de la historia.
www.activision.com
ACTIVISION
www.marvel.com
MARVEL
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
NEVERSOFT
GAME BOY COLOR
PlayStation
Fotos tomadas de la consola de videojuegos PlayStation ® MARVEL y SPIDER-MAN: TM Y © 2000 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados.
Publicado y distribuido por Activision. Activision es una marca registrada de Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Desarrollado por Neversoft. Todos los derechos reservados " " y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
NINTENDO ®, NINTENDO 64, GAME BOY TM , y "Nintendo logo" SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO CO., LTD. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Nuevos mandos para especialistas

Saitek va a poner muy pronto a la venta dos nuevos pads analógicos para PlayStation que cuentan, entre sus principales atractivos, con un diseño agresivo e innovador que oculta montones de sorpresas. Básicamente los dos mandos pertenecen a la misma gama, aunque cuentan con algunas prestaciones diferentes.

PX 2500

El Saitek PS2500 Double Shock ofrece configuración digital y analógica con un diseño similar al de Dual Shock. Cuenta con vibración e incorpora entre los sticks una rueda de aceleración especialmente diseñada para simuladores de coches o de vuelo. Su precio es de 4.995 pesetas.

PX 3000

Por su parte, el Saitek PX3000 Tilt es una evolución del anterior que mantiene la compatibilidad analógica y digital, la rueda de aceleración y la vibración, aunque sustituye el segundo stick analógico por la tecnología Tilt de segunda generación. Es decir, transmite al juego el movimiento de nuestros brazos y cuesta 7.995 pesetas. Tranquilos, que el mes que viene analizaremos en profundidad las prestaciones y posibilidades de estos dos atractivos periféricos.

La WEB de Parasite Eve



Este es el calendario que podréis obtener al registraros y que podréis actualizar gratuitamente todos los meses. Además, recordad que entraréis en el sorteo de una PS One, la nueva PlayStation.

Square ha puesto en marcha una alucinante página web de *Parasite Eve II* que, aunque esto no sea frecuente, está en perfecto castellano. Dentro la página podréis descubrir todo tipo de información sobre este título, participar en varios juegos y, si os registráis, conseguir un sugerente calendario de Aya Brea, la protagonista del juego, que podréis usar como fondo de escritorio. Además, al registraros entraréis en el sorteo de una de las 5 PS One que Square Europa tiene preparadas, y de una colección de sus mejores juegos. ¿A qué estáis esperando? Sólo tenéis que teclear esta dirección en vuestro navegador de internet: http://www.parasite-eve2.com

Nombres Propios

JUAN MONTES

A finales del mes de septiembre Juan Montes dejará su puesto como Vicepresidente de desarrollo de Sony Computer Europa, cargo que ocupa desde el lanzamiento de la consola en 1995 y que le ha convertido en uno de los personajes más relevantes del panorama de los videojuegos, y muy especialmente en PlayStation, siendo parte muy importante del éxito de la consola en Europa. Montes podría pasar a ocupar un puesto directivo en una empresa de telecomunicaciones, en el campo de desarrollo para Internet.

PHIL HARRISON

El que era hasta ahora vicepresidente de desarrollo de Sony Computer América, Phil Harrison, va a pasar a ocupar la vacante dejada por Juan Montes en SCCE, como responsable de desarrollo interno y externo para PlayStation y PlayStation 2. Harrison ya perteneció a Sony Europa en 1993 activando los desarrollos internos entre los que destaca la serie Total NBA. Desde aquí queremos desear a ambos la mayor de las suertes, esperando que estos cambios sirvan para activar la imaginación y la calidad de los desarrollos europeos.



Breves & Fugaces

- Un mes más, empezamos con los juegos más vendidos en Japón. *Dragon Quest VII*, el fabuloso RPG de Enix, copa todas las listas de ventas. De cerca le sigue *Winning Eleven 2000*, la nueva entrega de la saga ISS, y *Tarapanda´s Everyday Life*, una especie de Tamagotchi con un personaje muy querido en tierras niponas.
- Siguiendo con los juegos de rol, el pasado 30 de agosto Square puso a la venta en Japón la banda sonora de *Final Fantasy IX*. Por tan sólo 3.700 yenes (unas cinco mil pesetas) los afortunados nipones pudieron hacerse el pack especial conmemorativo, que incluye una caja tallada con los personajes y cuatro CD´s con la mitad de los temas que aparecen en el juego. ¿Podremos disfrutar aquí de esta banda sonora?
- Más sorprendente aún nos ha parecido el concurso que ha montado Square para encontrar a la mujer de carne y hueso más parecida a Aya Brea, la protagonista de *Parasite Eve II*. En principio, y si no hay cambios, la ganadora aparecerá en el Tour que Square va a realizar por todo el mundo y que llegará a Madrid en Octubre.
- Otro de los grandes juegos de Square, *Chronno Cross*, ha alcanzado el número uno de las listas de ventas de los Estados Unidos. Aunque lo vemos difícil, esperamos verlo por aquí, porque el juego es de lo mejorcito de la compañía.
- Konami ya ha anunciado de manera oficial que *Dance Dance Revolution* se pondrá a la venta en los Estados Unidos, y muy probablemente en Europa. La versión americana sufrirá algunos cambios respecto a la japonesa, y presentará 30 canciones (algunas éxitos recientes), un modo cooperativo para dos jugadores y el novedoso modo Diet, que nos indicará las calorías quemadas.

DINO CRISIS® 2

está más cerca
de lo que piensas

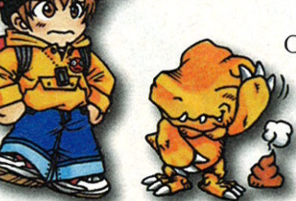
PlayStation

CAPCOM

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

Digimon World
muy pronto es España



Como ya os contamos hace unos números, *Digimon World*, el juego basado en las simpáticas mascotas virtuales de Bandai, está a punto de aterrizar en España. Finalmente Acclaim distribuirá el juego en nuestro país a partir del 15 de noviembre y además traducido al castellano.
Como seguramente sabréis, los Digimon surgieron con el "boom" de los famosos Tamagotchi. El éxito de estas mascotas generó una amplia gama de productos que han llevado a los Digimon hasta la televisión (actualmente es líder de audiencia en TV1 y TV2) e incluso el cine, gracias a una película que está a punto de estrenarse en USA. Pues bien, *Digimon World* os permitirá entrar a formar parte del universo Digimon protagonizando una aventura en la que tendréis que capturar, entrenar y educar a estos pequeños monstruos digitales al tiempo que recorréis amplios escenarios 3D e interactuáis con docenas de personajes. Pero no va ser una tarea sencilla, porque habrá más de 200 Digimon esperando a que los encontréis… Podéis estar tranquilos, el mes que viene os contaremos todo lo que queréis saber sobre el fenómeno Digimon.







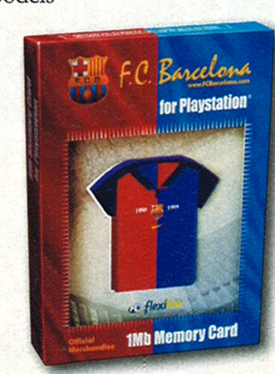
Sólo para "cocinillas" japoneses



Ore No Ryori es el nombre de un juego de cocina que Sony acaba de poner a la venta en Japón bajo el sello "The Best" (algo así como la serie Platinum). En él nos convertimos en los cocineros de un restaurante que debe preparar los platos que pidan los clientes. Para ello debemos superar una serie de minijuegos usando los dos sticks analógicos, ya sea para remover una cacerola o pelar una cebolla… Increíble, pero cierto.

¡Periféricos del Barça!

Flexiline será la encargada de distribuir en nuestro país los productos de Logic Control personalizados con la imagen de Fútbol Club Barcelona. El primer periférico del Barça en ponerse a la venta será esta tarjeta de memoria de 15 bloques que, como podéis ver, tendrá la forma de una camiseta del club y llevará serigrafiado el escudo, así como el nombre de uno de sus jugadores. Si eres un hincha del Barça no tienes excusa para no lucir tus colores hasta cuando juegas con PlayStation.



Breves & Fugaces

- Aunque *Dave Mirra Freestyle BMX* no ha hecho nada más que aparecer en nuestras tiendas, ya se sabe que Acclaim está trabajando en su secuela. Lo más curioso es que Slim Jim, uno de los patrocinadores involucrados en el juego, ha puesto en marcha un concurso con un premio bastante curioso, que consistirá en inmortalizar al ganador dentro del juego como personaje seleccionable. Lo que todavía no se sabe es si *Dave Mirra 2* aparecerá para PlayStation o PS2, aunque es posible que salga en ambos soportes.
- Sony acaba de adquirir la compañía americana RTIME, especializada en servicios a través de Internet y otros tipos de red. La compañía se centrará en crear una red de gran velocidad para que los usuarios de PS2 puedan acceder a Internet.
- Ya es oficial la fecha de lanzamiento y el precio de PS One. En los Estados Unidos, la "nueva" máquina de Sony se pondrá a la venta el 16 de septiembre y costará 99 dólares, lo que cuesta la actual consola. En nuestro país, Sony ya ha hecho oficial su precio, 19.990 pesetas, aunque su fecha de lanzamiento puede variar entre el último fin de semana de septiembre o el primero de octubre. Ya veremos…
- Por último, la curiosidad del mes. La NASA ha asegurado, tras 30 años de estudios y pruebas, que los videojuegos pueden ser utilizados para mejorar las condiciones físicas y mentales de aquellas personas que los utilizan. Para ello han desarrollado un sistema que, conectado a la cabeza del jugador y al mando, puede variar las ondas cerebrales para obtener distintos resultados, como la anulación del estrés. Todo sea que nos pegue una descarga y nos deje peor…



Koudelka, no sólo los hombres caen a sus pies
COMPLETAMENTE TRADUCIDO
Y DOBLADO AL CASTELLANO
DISPONIBLE:
A PARTIR DEL 29 DE SEPTIEMBRE
Copyrights:2000 SACNOTH / SNK - All rights reserved - Distributed by Infogrames Europe authorised licensee. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Todos los logos, sociedades o productos nombrados son marcas comerciales o marcas registradas por sus respectivos dueños.
KOUDELKA
PAL
INFOGRAMES
SNK
PlayStation
www.koudelka-game.com
¡EL MÁS ATRACTIVO RPG DE TERROR GÓTICO!

Con Nintendo Acción entérate de todo sobre Pokémon Pinball y Pokémon Snap

Pokémon está de máxima actualidad en la revista oficial de Nintendo. De entrada tienen una preview con todas las claves de *Pokémon Pinball* para Game Boy Color, que este mes ocupa su portada. Y en el apartado de reviews ofrecen un análisis a fondo de *Pokémon Snap*, el original cartucho para N64. El otro tema fuerte es la presentación de las nuevas consolas de Nintendo, GAMECUBE y Game Boy Advance, que recogen con todo lujo de detalles. En el número 3 de la Revista Pokémon inician la guía de *Pokémon Amarillo* y acaban la de *Pokémon Stadium*. Encontraréis un especial de trucos para saber cómo conseguir a los más buscados: Missingno, Pikablu...

HOBBY CONSOLAS Todo sobre las nuevas consolas de Nintendo

¿Os habéis repuesto ya del sensacional vídeo del mes pasado? Pues no penséis que este mes va a ser la cosa menos interesante, porque Hobby Consolas presenta un número cargado a rebosar de novedades. El enviado especial al ECTS os ha preparado un magnífico reportaje sobre esta importante feria de los videojuegos. Además, encontraréis todos los detalles sobre Game Cube y Game Boy Advance, las nuevas consolas de Nintendo. ¿Qué queréis ser los primeros en ver cómo será el nuevo *Final Fantasy IX*? Ni se os ocurra perderos el reportaje especial que incluyen. ¿Más todavía? Pues nada mejor que saber todos los detalles de la nueva PS One de Sony, además de los análisis de *Space Channel* y *Kouldelka* (entre muchos otros), y un avance del esperado *Driver 2*. ¡Cómo os lo vais a perder!

Navegadores de Internet

En este nuevo número de Computer Hoy se analizan los mejores navegadores de Internet y se incluye un test de monitores de 17 pulgadas. Continúa el reportaje sobre retoque de imágenes que, en esta segunda entrega, muestra todo tipo de correcciones y trucos. Aparte, todo lo relacionado con la televisión en la Red (programas en directo, secuencias en diferido, programación) y los mejores juegos de golf. Y de regalo, un suplemento que pone Internet al alcance de todos. Como siempre por sólo 250 pesetas.

La mejor impresión en el PC

Este mes en la revista PCmanía encontrarás una extensa comparativa sobre impresoras de inyección de tinta. En ella se han recogido las 5 principales marcas del mercado, de las que se han seleccionado dos modelos: uno de gama baja y otro de gama alta, con el objeto de ofrecer una visión de conjunto de la situación del mercado. Asimismo, se analizan los últimos móviles con tecnología W@P y se hace un completo repaso a los mejores programas para visionar discos DVD en el PC. Y en el CD de portada, una completa aplicación que muestra el funcionamiento y la instalación de un PC al completo, desde cero. Y todo por 795 ptas.

EXTRA SOLUCIONES

Micromanía presenta este mes un número extra donde encontrarás más páginas que nunca y un suplemento especial con las soluciones completas y todos los trucos para llegar al final de las aventuras más interesantes de la temporada. Y además, incluye 2 CD-Rom con las mejores demos para PC y en exclusiva una misión inédita e independiente de *HomeWorld*. Micromanía, la última palabra en videojuegos.



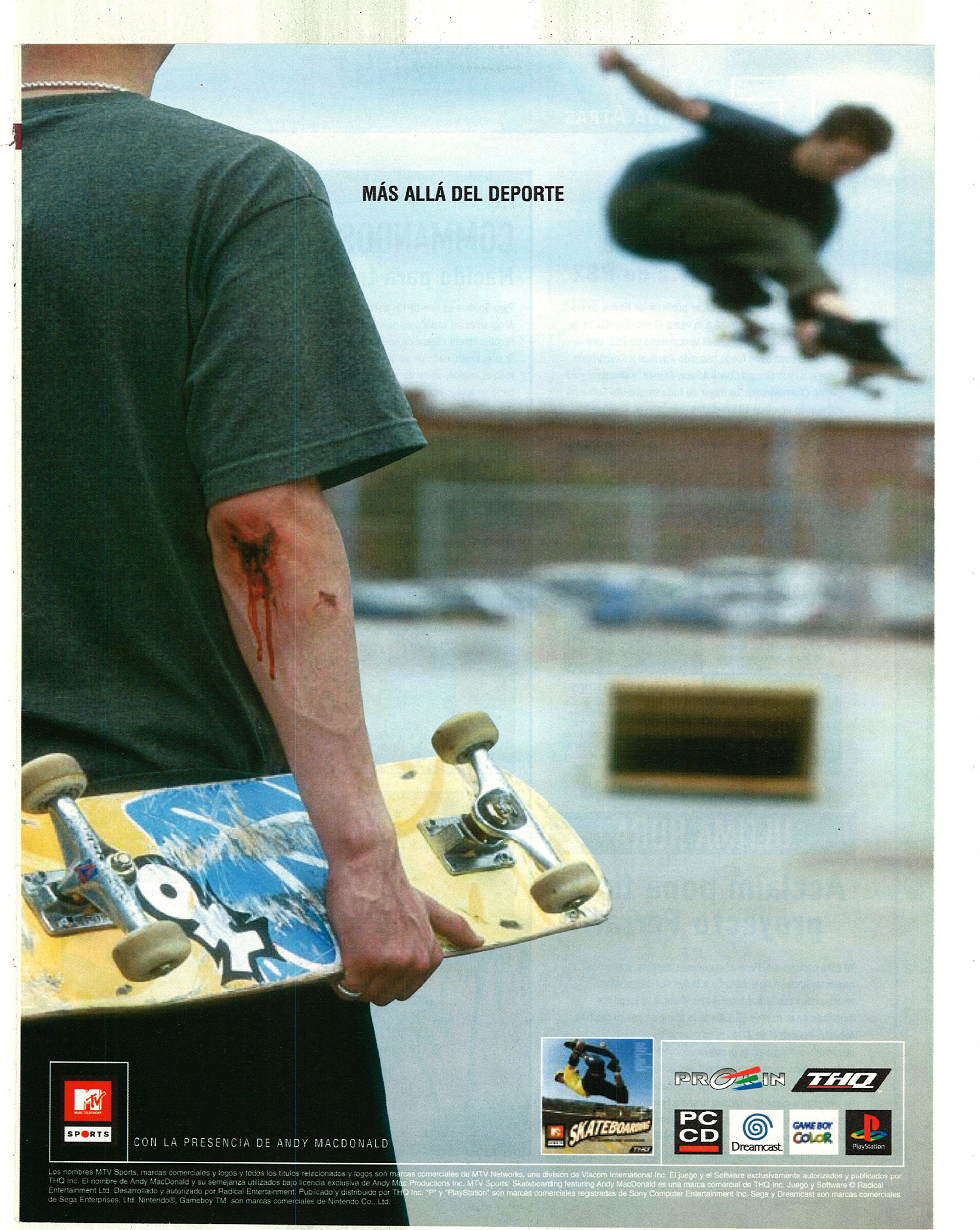
La última aventura de LARA

Descubre en las páginas de Juegos&Cía todo lo que necesitas saber sobre la última aventura de la chica más sexy del software mundial. Y además, la solución completa de *Diablo II* y, como cada mes, los comentarios de los juegos más esperados para todas las plataformas. La revista de la nueva generación por sólo 375 Ptas. Este mes, de regalo, un fantástico juego para que demuestres lo que sabes.

Revista oficial DREAMCAST ¡Llega Metropolis Street racer!

La Revista Oficial Dreamcast llega más veloz que nunca al quiosco: *Metropolis Street Racer*, el esperado simulador de Sega, está a punto de salir y por eso ocupa la portada. Además, encontraréis en el Dream On una demo jugable para que podáis probarlo antes que nadie. Destacan también la llegada de *Space Channel 5*, la aventura musical de Ulala, también con demo jugable, las previews de *Ferrari 355 Challenge* y *Ultimate Fighting Championship*, así como un reportaje exclusivo con *Quake III Arena* y *Phantasy Star Online*, los bombazos que Sega prepara para que juguemos en Internet.




MÁS ALLÁ DEL DEPORTE
SPORTS
CON LA PRESENCIA DE ANDY MACDONALD
SKATEBOARDING
PROEIN
THQ
PC CD
Dreamcast.
GAME BOY COLOR
PlayStation
Los nombres MTV Sports, marcas comerciales y logos y todos los títulos relacionados y logos son marcas comerciales de MTV Networks, una división de Viacom International Inc. El juego y el Software exclusivamente autorizados y publicados por THQ Inc. El nombre de Andy MacDonald y su semejanza utilizados bajo licencia exclusiva de Andy Mac Productions Inc. MTV Sports: Skateboarding featuring Andy MacDonald es una marca comercial de THQ Inc. Juego y Software © Radical Entertainment Ltd. Desarrollado y autorizado por Radical Entertainment. Publicado y distribuido por THQ Inc. "P" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Sega y Dreamcast son marcas comerciales de Sega Enterprises, Ltd. Nintendo®, Gameboy TM son marcas comerciales de Nintendo Co., Ltd.

LANZAMIENTOS²

UBI SOFT, preparada para la conquista de PS2

La compañía gala acaba de hacer públicos los títulos de los 4 primeros juegos que pondrá a la venta el próximo día 24 de noviembre, coincidiendo con el lanzamiento de PS2. Los escogidos para abrir fuego han sido *Rayman 2 Revolution*, *Disney´s Pato Donald Cuack Attack*, *Disney´s Dinosaur* y *F1 Racing Championship*. Lo mejor de todo es que Ubi Soft está trabajando en otros 10 proyectos más, que no verán la luz hasta el 2001. No obstante, hasta que todo esto suceda, podéis deleitaros con las imágenes de sus primeros juegos.

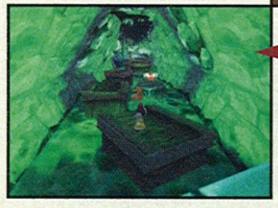


DISNEY´S DINOSAUR
La última película de los estudios Disney está siendo adaptada a PS2. En su versión jugable tendremos que controlar a un grupo de dinosaurios, y sólo combinando sus habilidades conseguiremos sobrevivir.





DONALD CUACK ATTACK
El Pato Donald, uno de los personajes más queridos de la factoría Disney, va a protagonizar un colorido plataformas 3D que recreará el estilo de sus dibujos y el humor que le caracteriza.



RAYMAN 2 REVOLUTION
El personaje emblema de Ubi Soft protagonizará una nueva versión de su segunda aventura en PS2. En ella encontraremos gráficos de infarto, nuevos retos y docenas de niveles para poner en práctica las muchas habilidades de Rayman.

ULTIMA HORA

Acclaim pone fin al proyecto Ferrari

Ya está confirmado. Pese al imponente aspecto gráfico del proyecto, Acclaim ha puesto fin a todos sus desarrollos relacionados con la licencia Ferrari. Aunque el juego fue mostrado en el pasado E3 y llamó la atención por su realista aspecto, la central de Acclaim ha cesado su desarrollo por supuestos problemas económicos. El desorbitado encarecimiento del desarrollo y la necesidad de ampliar el equipo de programadores ha obligado a dejar la atractiva licencia Ferrari desierta, aunque Acclaim ha dejado la puerta abierta a una posible venta a otra compañía. Es, sin duda alguna, una mala noticia para todos.



EN DESARROLLO²

COMMANDOS 2

Nacido para triunfar

Pyro Studios es uno de los pocos estudios de programación españoles que goza de reconocimiento fuera de nuestras fronteras. Tras el brutal éxito de su ópera prima en todo el mundo, comenzaron a diseñar lo que sería su ambiciosa secuela, *Commandos 2*, que está llamada a revolucionar el mundo de la estrategia bélica. Ahora, tras el cierre de la feria ECTS, se han hecho públicos algunos detalles relativos a la versión de PS2, como su fecha de lanzamiento durante la primavera del año que viene o su increíble parecido con la versión de PC. Además, ya se ha dado a conocer que en *Commandos 2* podremos controlar a un total de 8 personajes, cada uno de ellos experto en un determinado campo (infiltración, explosivos, espionaje, francotirador...). Como nota curiosa os diremos que uno de los ocho personajes será un perro que nos servirá para acometer acciones que un humano no podría realizar... Por su parte, los mapas de *Commandos 2* serán increíblemente grandes comparados con los de su antecesor, eso por no mencionar el enfermizo grado de detalle que presentará cada escenario. Tampoco faltarán los objetos interactivos, como nidos de ametralladoras o vehículos de todo tipo. Os seguiremos informando...

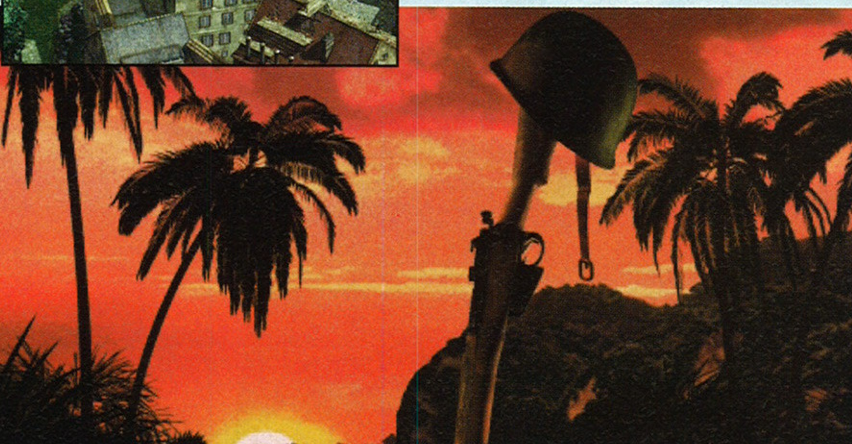








Cada miembro de nuestro equipo será un experto en distintos aspectos, como el sabotaje o el espionaje.



SSX

EA Sports supera su primer asalto a la alta montaña

Desde sus comienzos, EA Sports ha centrado su atención en los deportes más extendidos a nivel mundial, como el baloncesto o el fútbol. Por eso nos llamó poderosamente la atención el desarrollo de *SSX*, su primer juego para PS2, que iba a dejar atrás estos deportes más convencionales para centrarse en el siempre atractivo snowboard.

SSX abordará este deporte desde una perspectiva arcade y por lo tanto nos veremos obligados a realizar todo tipo de acrobacias para ser premiados con puntos y turbos, estos últimos muy importantes para llegar a la meta los primeros. Dentro de este enfoque arcade, y dejando a un lado el apartado gráfico, el aspecto más llamativo de *SSX* es el enorme tamaño de los circuitos. Sin exagerar un ápice, una carrera normal en un circuito cualquiera puede superar los seis minutos de duración y lo mejor de todo es que no se hacen pesadas o repetitivas. Gracias a la inclusión de obstáculos, abismos, caminos alternativos, loopings y otros contratiempos, *SSX* nos obliga a estar alerta desde el mismo momento en que empieza la carrera.

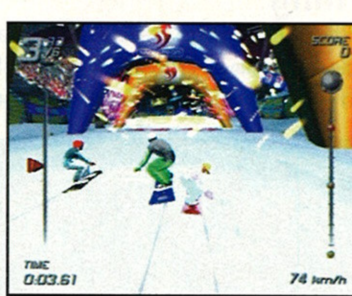
Gráficamente presenta cientos de pequeños detalles que nunca antes habíamos visto en un juego de snow, como los fuegos artificiales al pasar por las gradas, y un acabado de las pistas y los personajes realmente cuidado. En cuanto a su control, como viene siendo habitual en los juegos de snow, ejecutaremos las piruetas con los botones L y R, pero del resto preferimos no hablar ya que hemos probado una beta que puede sufrir algunos cambios de aquí a que se ponga a la venta el próximo 24 de noviembre.

Por lo demás, cabe adelantar que EA Sports ha realizado un gran trabajo a nivel técnico y jugable, ya que el impagable modo para dos jugadores conseguirá mantenernos pegados a la consola durante bastante tiempo. En cualquier caso, dentro de muy poco, ya con la versión final en la mano, os diremos que nos ha parecido este prometedor *SSX*.









En todas las pistas habrá multitud de efectos gráficos, como estos fuegos artificiales de la pantalla, que aumentarán la espectacularidad general.





El modo para dos jugadores será una de las opciones más divertidas de *SSX*.



La nieve puede llegar a cubrir nuestra tabla por completo algo que, aparte de ser muy vistoso, nos impedirá alcanzar una buena velocidad.

PRIMERA IMPRESIÓN MB

NOTICIAS²

• Este mes, los juegos más vendidos en Japón han sido *Dynasty Warriors 2* (Koei) y *Gekikuukan Pro Baseball* (Square). Precisamente el título de Square ha sido uno de los últimos juegos de PS2 en provocar colas ante las tiendas, ya que el béisbol es el deporte nacional japonés.

• En el pasado ECTS pudimos ver un nuevo vídeo de *Metal Gear Solid 2*. Aunque tan sólo fueron tres minutos de metraje, en ellos pudimos ver como Solid Snake se lanzaba al vacío desde el puente de Brooklyn para dar con sus huesos sobre la cubierta de un barco, y todo ello con el camuflaje óptico activado. Alucinante.

• Este mes han confirmado su salto a PS2 títulos como *Quake III Arena y Thief 3*, directamente llegados ambos del PC. Por otra parte, Enix ha dado a conocer la existencia de *Bust A Move: Dance Summit 2001*, la secuela del inolvidable juego de baile que España se puso a la venta con el nombre de *Bust A Groove*.

• Namco ha hecho pública la existencia de su nueva placa recreativa, llamada System 246, que en esencia está basada en la arquitectura de PS2. Ya se sabe que saldrá una versión mejorada de *Ridge Racer V*, de subtítulo *Arcade Battle*, y se rumorea que *Soul Calibur 2* está siendo desarrollado para esta nueva placa.

• Y la curiosidad del mes. El cine X en formato DVD se está preparando, mediante líneas de producto especiales, para asaltar a los usuarios de PS2 mayores de edad. Por ahora dos distribuidoras, Vivid y Private, están preparadas para lanzar una media de 10 títulos al mes. Nos ahorramos los comentarios...

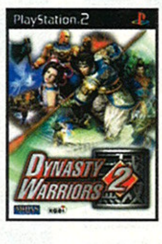
DYNASTY WARRIORS

Primera joya técnica de PS2





A tenor de la calidad de los juegos desarrollados por Koei, todo parece indicar que esta compañía japonesa ha sido de las primeras en aprovechar buena parte del potencial de PS2. Tras la fabulosa puesta en escena de *Kessen*, Koei se ha pasado a la acción pura y dura, al estilo *Fighting Force*. *Dynasty Warriors 2* se estructura en torno a varias batallas inspiradas en guerras reales y el objetivo de todas ellas es atravesar un campo de batalla sano y salvo y acabar con el general enemigo. Algunos soldados de nuestro ejército se unirán a nosotros, pudiendo formar una legión de seguidores que nos apoyarán en sucesivas batallas. Lo más sorprendente de todo es que *Dynasty Warriors 2* es capaz de poner en pantalla cerca de 30 personajes simultáneamente sin sufrir ralentizaciones ni bajar de los 60 fps en ningún momento. Es, sin duda alguna, uno de los primeros títulos en demostrar de manera palpable que estamos ante una nueva generación de videojuegos, ya que su puesta en escena no se puede concebir en un soporte menor.



Este es el aspecto de la carátula que debéis buscar cuando el juego se ponga a la venta en nuestro país.



LANZAMIENTOS[2]

ACCLAIM nos traerá los juegos de From Software

Según un reciente comunicado, Acclaim se acaba de hacer con los derechos para distribuir en nuestro país los primeros juegos de From Software para PS2. Este acuerdo nos permitirá disfrutar de *Eternal Ring*, *Evergrace* y *Armored Core 2*, títulos que serán mejorados de cara a su lanzamiento en occidente.

Aunque de momento ninguno de estos juegos tiene fecha de lanzamiento, es muy posible que estén listos para el lanzamiento de la consola, por lo que se convertirán en los primeros representantes del juegos de rol y los combates de mechas. A continuación podéis encontrar cumplida información de cada uno de ellos.

Armored Core 2

La pasión que sienten los japoneses por los combates de Mechas quedará plasmada en el catálogo de PS2 gracias a este título que, como recordaréis por su antecesor, nos invitará a controlar un robot gigantesco para acometer todo tipo de misiones. Al finalizar cada una de ellas obtendremos dinero con el que podremos personalizar nuestro robot o comprar nuevas piezas para mejorar su defensa o armamento.



Eternal Ring

El primer juego de rol de PS2 llegará a España con una serie de mejoras en la jugabilidad, que se centrarán sobre todo en la velocidad de juego. Por lo demás, este RPG subjetivo nos permitirá recorrer unos enormes parajes utilizando numerosas armas y hechizos.



Evergrace

El segundo RPG de From Software dejará de lado la vista subjetiva para afrontar la acción desde una perspectiva en tercera persona. En *Evergrace* podremos controlar a dos personajes distintos, manejar un buen puñado de armas y aprender unos cuantos hechizos de defensa. Como podéis ver, buena pinta sí que tiene...



DRIVER 2

¿Estás preparado para



Tras vender más de 3 millones y medio de copias de *Driver* en todo el mundo, los chicos de Reflections tomaron la decisión de realizar una segunda parte. Pero también eran conscientes de que tenían ante sí un reto enorme.

Según el propio Martin Edmonson -Director Creativo de la compañía y con quien estuvimos dialogando hace unos días-, Reflections no quería caer en el error de ofrecer más de lo mismo, y desde el primer momento tuvieron muy claro que *Driver 2* debería ser muy distinto al juego original, ofrecer una historia completamente nueva y unas posibilidades de juego mucho más atractivas y variadas. Con unas pretensiones tan grandes, más de uno podría pensar que Reflections se había fijado unas metas demasiado altas, ya que, básicamente, estamos ante un juego de conducción y PlayStation ha dicho casi todo lo que tenía que decir dentro de este género. Sin embargo, a tenor de lo que ya hemos visto y jugado con *Driver 2*, podemos afirmar que Martin Edmonson y su equipo van a conseguir todo lo que se habían propuesto en un principio. O más...

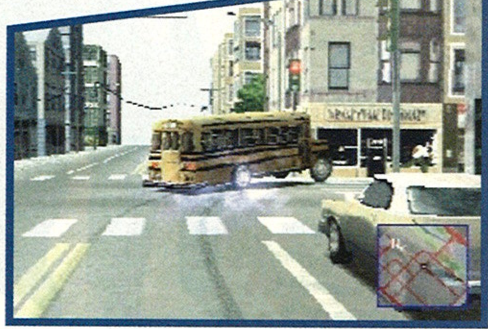
Homenaje a Quentin Tarantino. Martin Edmonson nos comentó que *Driver 2* estará aún más inspirado en el cine policiaco que su antecesor. Las "musas" de su argumento han sido películas como Bullit, French Connection o la más reciente Pulp Fiction, que han servido para que Reflections diera forma a una historia más adulta, más dura y mejor definida que la de su antecesor.

En junio de 1999, Reflections culminó una carrera de éxitos con el lanzamiento de Driver, título que, como recordaréis, nos ponía en la piel de Tanner, un policía de incógnito que debía ganarse la confianza de la mafia desempeñando todo tipo de "trabajitos" como conductor. Dada la cercanía del lanzamiento de Driver 2, Martin Edmonson, el fundador y Director Creativo de la compañía, ha visitado la filial española de Infogrames y nos ha contado con todo lujo de detalles lo que nos va a ofrecer esta esperadísima secuela.

volver a las calles?







Todo comenzará con el inicio de una guerra entre los dos clanes criminales más poderosos de Brasil y Estados Unidos, tras romper una operación conjunta. La policía, lo único que puede hacer al respecto es encontrar y detener a Pink Lenny, el contable encargado de las cuentas de la operación, para que testifique contra los dos clanes. Para lograrlo, la policía sólo puede confiar en Tanner, un agente capaz de conducir cualquier vehículo y de ganarse la confianza de cualquier maleante.

Como no podía ser de otra forma, gran parte de la historia se desarrollará por medio de secuencias de vídeo generadas por ordenador, que distarán años luz de las vistas en el primer *Driver* ya que se han empleado técnicas Motion Capture y unos enfoques y juegos de cámaras propios del cine. Además, la historia encerrará numerosas sorpresas, un montón de personajes muy bien definidos y bastantes secuencias inspiradas en los clásicos del cine.

La nueva base del éxito.

Driver 2 partirá de un sistema de juego muy parecido al original, pero incorporará una larga lista de novedades que a más de uno le dejarán con la boca abierta. La primera, y la más llamativa de todas, será que el protagonista podrá bajarse del coche en cualquier momento y recorrer a pie las calles. Además, podrá realizar algunas acciones simples, tales como "tomar prestados" otros coches o pulsar interruptores. Como supondréis, esta posibilidad abre nuevas puertas al desarrollo de las misiones, ya que ahora podrán comenzar de una manera más natural (es decir, sin estar directamente montados en un coche en marcha) y concluir de una manera más cinematográfica, como pueda ser una persecución a pie por el andén de una estación de metro.

Como ya hemos dicho, Tanner también podrá conducir cualquier vehículo que veamos circular por las carreteras. Y lo mejor de todo es que no sólo encontraremos turismos de los años 70 y 80, sino





Una de las novedades más interesantes es que en cualquier momento del juego podremos bajarnos del coche y caminar.



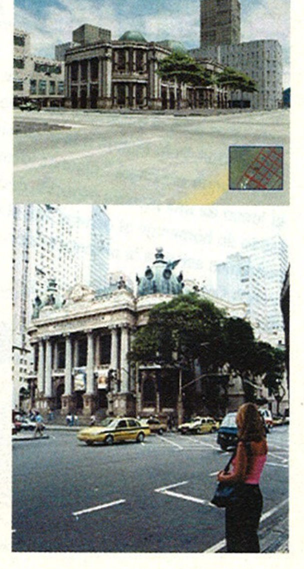
Driver 2 pondrá a nuestra disposición más de 30 vehículos distintos, entre los cuales encontraremos incluso autobuses.





TAN REAL COMO LA VIDA MISMA

Para el primer *Driver*, Reflections organizó un grupo de grafistas que se dedicaron a estudiar el aspecto de las diferentes ciudades en las que se ambientó el juego. De cara a esta segunda parte se ha repetido el proceso, aunque en esta ocasión han sido cuatro los grupos, y cada uno de ellos se ha centrado en una única ciudad. Como podéis comprobar por las fotografías y las imágenes del juego, *Driver 2* va a superar a su antecesor en su apartado gráfico, y parece claro que va a ser uno de los últimos juegos de PlayStation capaz de dejarnos a todos con la boca abierta.





PERSONAJES

En el argumento de *Driver 2* tendrán cabida todo tipo de maleantes y mafiosos, aunque el protagonista seguirá siendo el policía Tanner, que deberá infiltrarse en la mafia. El personaje clave de toda la historia será Pink Lenny, un contable que sabe más de la cuenta, pero la trama estará salpicada de todo tipo de individuos de baja catadura moral, como Álvaro Vasquez (el jefe de la mafia Brasileña) o Jericho (un matón de gatillo fácil). Por suerte, Tanner contará con la inestimable ayuda de Tobías Jones, un soplón siempre dispuesto a echarle un mano.



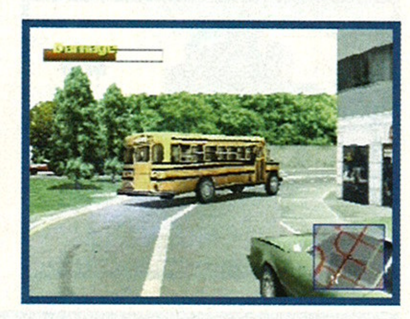




Reflections está cuidando hasta el último detalle, como los peatones, que presentarán una IA mejorada.



Pasos a nivel, puentes, carreteras curvas... las ciudades de *Driver 2* serán un prodigio arquitectónico.





¡¡ESTO ES DE PELÍCULA!!

Los programadores de Reflections se han inspirado en diferentes películas policiacas para el desarrollo de *Driver 2*. Títulos como Bullit, Driver, French Connection, Pulp Fiction o la mismísima Granujas a Todo Ritmo han servido para "tomar prestadas" algunas ideas, escenas y planos que aparecerán en el juego de una manera especial, desde una perspectiva muy rigurosa y a modo de homenaje al género. Así, al poco tiempo de empezar el juego, podremos asistir a la primera misión inspirada en el cine, exactamente en French Connection. La misión comenzará con Tanner persiguiendo un tren en Chicago (1). Al parar el tren en una estación, deberemos abandonar nuestro coche (2) y dirigirnos al apeadero a pie (3).



1



2



3

también limusinas, autobuses interurbanos y escolares, camionetas, coches de bomberos, ambulancias... en fin una notable variedad de vehículos que, dependiendo de la misión, podrán ser una tapadera para huir o un medio para llegar antes a nuestro objetivo. Cualquiera de estos vehículos estará formado por un 30% de polígonos más que en el juego anterior, algo que se dejará ver en sus deformaciones y en su elevado nivel de detalle.

Otro aspecto que también se está depurando es el comportamiento de los peatones, que en la primera entrega se limitaban a correr y sentarse. En *Driver 2* podremos ver todo tipo de gestos y detalles, y podrán, entre otras muchas acciones, entrar en los edificios para evitar nuestras envestidas con los coches, conversar entre ellos o tumbarse a tomar el sol en la playa. Y todo para que los entornos parezcan más vivos y reales.

Corrigiendo errores.

Pese a que el primer *Driver* sigue resultando aún una experiencia apasionante (que, por cierto, deberíais probar ya mismo si aún no lo habéis hecho), lo cierto es que Reflections no quedó satisfecha del todo con algunos aspectos. Así las cosas, uno de los puntos en los que esta compañía está trabajando con más empeño es en mantener una coherencia y unidad muy similar a la de cualquier película policiaca. En este sentido, sus esfuerzos se están dirigiendo a crear una serie de misiones que puedan insertarse de manera lógica en el desarrollo del argumento. Para ello, se ha optado por eliminar el antiguo sistema de selección de misión y se ha impuesto un desarrollo lineal, que nos invitará a superar las misiones en riguroso orden y sin posibilidad alguna de alterarlo. Esta decisión, según nos comentó el propio Edmonson, se tomó nada más comenzar el desarrollo del juego, ya que sólo así podrían plasmar una historia sólida, sin ningún tipo de fisuras.

Paralelamente a la creación del guión y el storyboard de *Driver 2*, Reflections analizó la estructura y la arquitectura de las cuatro ciudades escogidas para la secuela, que, por si todavía no lo sabéis, son Río, La Habana, Chicago y Las Vegas. En este apartado, la principal diferencia residió en que cada ciudad fue visitada por un equipo de fotógrafos y diseñadores distinto, es decir, no hubo un único equipo que recorrió todas las ciudades. Con el trabajo de los cuatro equipos se creó una extensa base de







datos visuales que han servido para que los diseñadores gráficos dieran forma a unas réplicas virtuales que, en cada ciudad, pondrán en pantalla más de 30 kilómetros reales de carreteras y cerca de 150.000 objetos poligonales.

Dentro de este último apartado, Edmonson confesó que las ciudades del primer *Driver* no contaron con un sistema de carreteras realista y apenas se podían encontrar edificios característicos de cada ciudad. Por eso, *Driver 2* será un verdadero prodigio arquitectónico, ya que podremos encontrar subterráneos, pasos a nivel, carreteras de circunvalación para entrar o salir de las autopistas y toda clase de curvas en cualquier punto de la ciudad, algo que no pudimos ver en el primer juego. Y eso por no mencionar las zonas y edificios más característicos de las ciudades... Ver para creer.

¿Y todo esto para cuándo?

Martin Edmonson nos comentó que *Driver 2* se encuentra en una fase de desarrollo muy avanzada, pero todavía quedan algunos flecos que recortar, algunos bugs por corregir y ciertos aspectos que aún tienen que ser optimizados. También nos comentó que faltan por incluir algunos detalles en el apartado sonoro y algunas secuencias cinemáticas que darán paso a las misiones, pero que, a grandes rasgos, la espina dorsal del juego ya está programada.

Para confirmar la buena marcha del proyecto, Infogrames España aprovechó la presentación para anunciar que *Driver 2* estará en las tiendas el próximo día 17 de noviembre, siempre y cuando el desarrollo no sufra ningún retraso inesperado. Lo mejor de todo es que el juego nos llegará completamente traducido y doblado al castellano.

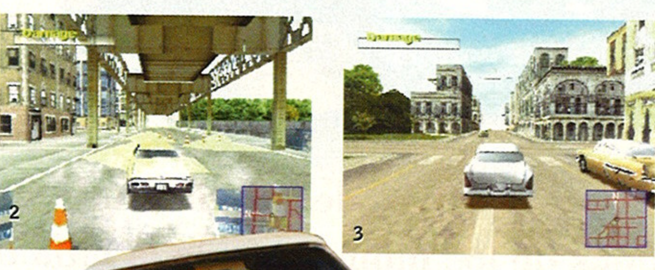
Una mirada al futuro.

Sin duda alguna, y a la vista de todos estos elementos, *Driver 2* será un excepcional punto y final a la evolución de Reflections en PlayStation, ya que la compañía se centrará en PlayStation 2 al terminar su desarrollo. Martin Edmonson nos comentó que actualmente ya están preparando *Stuntman* para la nueva consola de Sony y que tienen prevista una nueva entrega de *Driver* para PS2, aunque sin ningún tapujo nos reconoció que será un título de segunda o tercera generación y que, por lo tanto, tardará bastante en llegar.

LAS CIUDADES

Según Reflections, las cuatro ciudades en las que transcurre *Driver 2* han sido escogidas por la disparidad de sus ambientes y por la cantidad de detalles que podrían recrear en ellas. Además, las cuatro son fácilmente reconocibles, pues poseen una personalidad arquitectónica muy característica. Si os apetece, podéis jugar a adivinarlas antes de seguir leyendo... Si no, os las decimos: (1) Las Vegas. (2) Chicago. (3) La Habana. (4) Río de Janeiro.





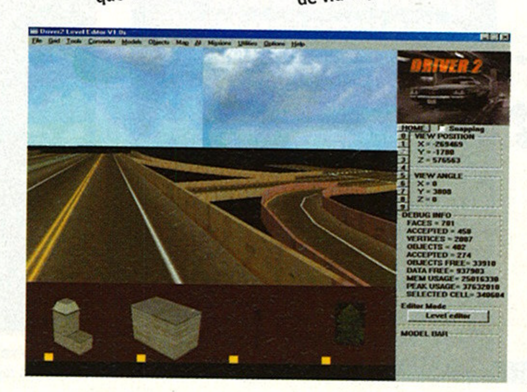




Otra de las grandes novedades será el modo multijugador, que se centrará en una serie de variados minijuegos.

NUEVAS TÉCNICAS

Driver 2 correrá sobre un motor gráfico mejorado, lo que nos va a permitir ver muchos más detalles gráficos sin que se resienta la velocidad del juego. Por otra parte, para recrear las carreteras curvas, rampas, subterráneos y demás, Reflections ha utilizado nuevas herramientas de desarrollo, que también han servido para mejorar las secuencias de vídeo y otros aspectos.







El imprescindible mapa será mucho más detallado, e incluso podremos rotarlo para orientarnos mejor.



Tomb Raider Chronicles

LARA

Parece que Egipto se ha convertido en la tumba de Lara Croft. Su cuerpo, sepultado bajo las ruinas de una pirámide, no ha aparecido aún, pero todos lloran su muerte. Sin embargo, Eidos no parece resignarse a la desaparición de su heroína y se prepara para descubrirnos algunos de los momentos de la vida de Lara que hasta ahora no habían sido desvelados. Este *Tomb Raider* parece ser el último homenaje a la mujer más famosa de los videojuegos. Pero, ¿será cierto que Lara ha muerto?



Todo parece indicar que en el nivel de submarino Lara deberá enfrentarse a misterios en la más pura línea Expediente X.

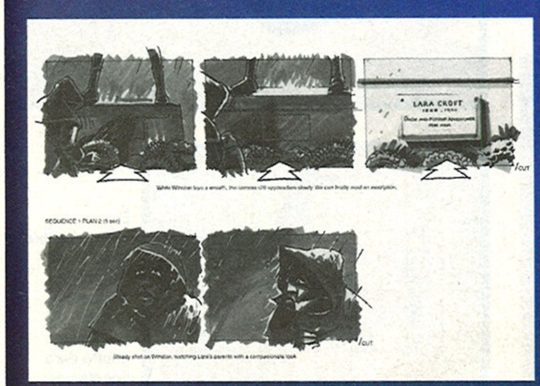


El incremento de la Inteligencia Artificial de los enemigos va a obligarnos a movernos con más rapidez y seguridad que nunca.



Lara conservará todas las habilidades que ha ido aprendiendo en sus aventuras y va a tener que aprovecharlas como nunca.

El principio... del final

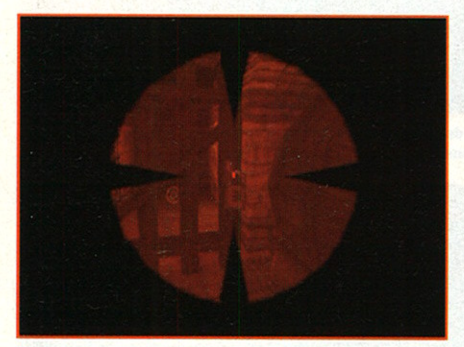


Este y otros muchos bocetos han servido de base para la intro del juego, una intro que nos muestra a los amigos de Lara llorando su muerte en un mausoleo a la altura de su fama. Su cuerpo no ha aparecido, pero nadie piensa que pueda estar viva después del espectacular derrumbamiento. Eso sí, incapaces de olvidarla, sus amigos se reúnen y empiezan a contarse historias sobre cómo Lara escapó aquella vez, o lo lista que ya era de jovencita. Estas historias serán las que conformarán esta quinta entrega de la saga.

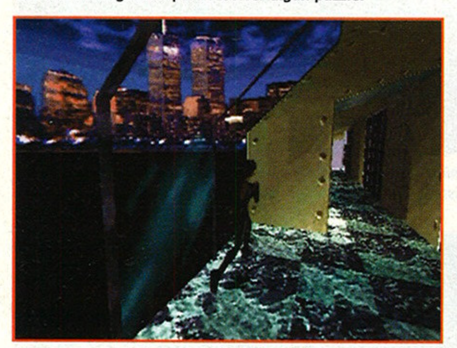


Algunos niveles se decantarán con más descaro por la resolución de puzzles, que serán más complejos y nos permitirán interactuar más con el entorno.

NO HA MUERTO


Lara seguirá contando con su mira telescópica para acabar con los enemigos... o para resolver algún puzzle.


El arsenal se ampliará con nuevas armas, y se habla de la posibilidad de usar cloroformo para dormir a los enemigos.



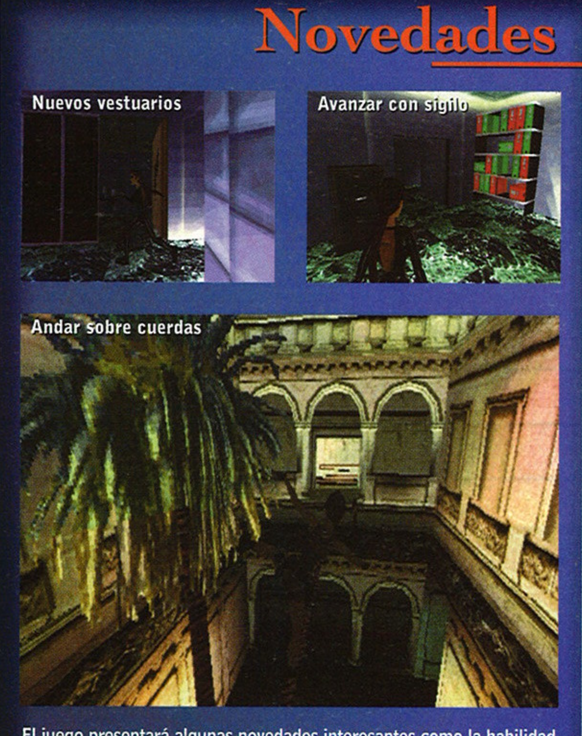


Pese a que Eidos quería sentenciar con *The Last Revelation* a su personaje más rentable, lo cierto es que los innumerables fans de Lara y las millonarias ventas de sus juegos han propiciado una nueva entrega de la serie. Eso sí, una entrega muy atípica en la que se combinan los mejores elementos de todos los títulos de la saga. En Eidos trabajan a marchas forzadas para tener el juego listo para estas Navidades y, aunque no cambiarán demasiadas cosas con respecto a *The Last Revelation*, el propio concepto del juego ya promete por sí solo suficientes innovaciones.

Para resucitar a Lara se va a recurrir a los recuerdos de sus amigos, que se cuentan historias unos a otros con la intención de no echarla tanto de menos. Eso sí, no penséis que vamos a recorrer los mismos escenarios de siempre. Los recuerdos de los amigos de Lara nos narrarán situaciones ocurridas antes o después de los distintos juegos. Además, cada una de estas historias será casi como un juego en sí mismo, ya que nos ofrecerán muy distintos objetivos. Así, en Irlanda manejaremos a una Lara de 16 años que, sin ningún arma con que defenderse, tendrá que ocultarse de sus enemigos al tiempo que resuelve enigmas. Por el contrario, la primera fase del juego nos mostrará a una Lara más audaz que se enfrentará a tiro limpio contra todo tipo de enemigos en las laberínticas callejuelas de Roma. Un híbrido de las dos misiones será la que viviremos en el interior de un submarino ruso, aunque, eso sí, con un aire de lo más siniestro. Pero puestos a presentar innovaciones, la palma se la va a llevar la misión de Tower Block. Nuestra Lara aparecerá vestida al más puro estilo Matrix con el objetivo de infiltrarse en la base de Von Croy. Con un aire similar al de *Metal Gear*, la habilidad con el camuflaje y el sigilo serán claves. Y es que los enemigos serán capaces hasta de escuchar nuestras pisadas y nosotros sólo tendremos una oportunidad si los atacamos por la espalda...

Pero este atractivo argumento no será las única novedad de *Chronicles*. Lara contará con nuevas armas y movimientos, puzzles más elaborados, más interacción con los escenarios y la Inteligencia Artificial de los enemigos estará más desarrollada. Es obvio que a nivel gráfico no van a apreciarse demasiados cambios y que Lara sigue siendo Lara, vestida de camuflaje o con trenzas. *Chronicles* podría quedarse en una secuela más, pero la variedad de situaciones y los cambios en el ritmo de juego otorgarán un aire nuevo a este último *Tomb Raider*. Eso sí, quizá lo que más atraiga a los fans, incluso más que conocer nuevos detalles de la vida de Lara, será descubrir si finalmente la heroína consiguió escapar a su tumba egipcia...

Novedades



El juego presentará algunas novedades interesantes como la habilidad que Lara ha aprendido de andar por cuerdas como una equilibrista. Además lucirá algún modelito extra, como su audaz equipación a lo Matrix que le vendrá muy bien para practicar una nueva faceta en su estilo de actuar: ahora deberá ser más sigilosa y atacar sin ser vista.

La nueva aventura de Lara estará influenciada por otros juegos, como el carismático *Metal Gear Solid*.


A lo largo de la aventura disfrutaremos de montones de escenas cinemáticas construidas con el motor del juego.



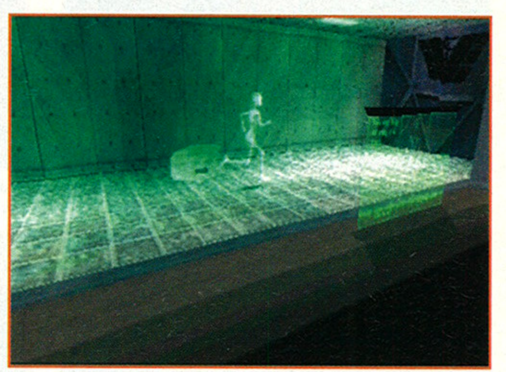
Viejos enemigos

En el tema de los enemigos no parece que esta nueva versión de *Tomb Raider* vaya a presentar demasiadas sorpresas. Seguiremos enfrentándonos al mismo tipo de robustos matones armados hasta los dientes. Eso sí, en *Chronicles* serán más variados y contarán con una inteligencia artificial mucho más trabajada que les permitirá reaccionar en función de nuestras acciones. Es más, tienen el oído más fino y serán capaces de oirnos cuando nos acerquemos.



Lara deberá tener más cuidado que nunca a la hora de moverse: sus enemigos serán ahora más listos y peligrosos.

Resistiéndose a su destino, Lara regresa de la tumba para protagonizar un juego que nos llevará a recorrer todas las etapas de su aventurera vida y a descubrir si Egipto fue realmente su final.



Chronicles nos sorprenderá con algunos guiños de artilugios futuristas poco frecuentes en las aventuras de esta arqueóloga.



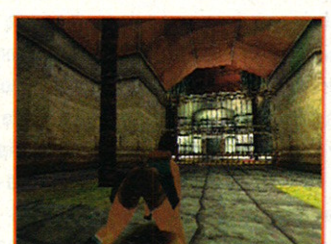
La nueva modelo

La nueva modelo que encarna a Lara Croft es la más joven, y también la más tímida, de cuantas han representando este peculiar papel. Se llama Lucy Clarkson, es inglesa, de Yorkshire, y sólo tiene 17 años. Eso sí, ha crecido de lindo en este tiempo y sus 180 centímetros de estatura le permiten dar la talla, y de sobra, para para representar a Lara, un trabajo que le encanta y que es el más importante de su carrera como modelo.







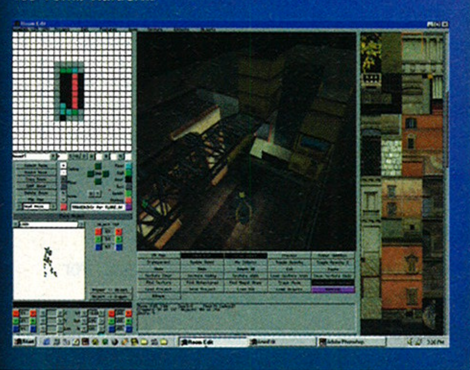






Los escenarios

El motor 3D del juego seguirá siendo el mismo que pudimos disfrutar en *The Last Revelation*, aunque para la ocasión se han potenciado algunas de facetas del engine de manera que ahora podrá crear y poner más objetos en pantalla sin que la velocidad de la acción se resienta. Esperemos que este nuevo retoque al motor gráfico permita que se solucionen los temblores de texturas, uno de los "bugs" más clamorosos de todos los *Tomb Raider*...



driver-2.com



ALGO SE ESTÁ TRAMANDO...

Driver HA VUELTO...
¡DE NUEVO EN LAS CALLES!

LA HABANA, CUBA

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE 2000

DRIVER 2™

DE NUEVO EN LAS CALLES

DRIVER 2

PlayStation



"¿SE PUEDE MEJORAR LO QUE PARECE INMEJORABLE? PARECE QUE LA RESPUESTA SERÁ AFIRMATIVA" Super Juegos
"TE VA A ENCARTA CRÉENOS" "VA A SER UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO" PlayStation power





VERSIÓN COMPLETA EN CASTELLANO

Tony Hawk Pro Skater 2

El nuevo rey de los deportes de riesgo

El primer Tony Hawk ya nos sorprendió por su elevado nivel de calidad. Esta segunda parte no sólo mejora a su antecesor, sino que se convierte en uno de los mejores juegos que hemos visto jamás en nuestra consola.

Diseña tus propios circuitos

La moda de los editores de niveles también ha llegado a esta secuela, que cuenta con uno de los más potentes jamás vistos en PlayStation. Gracias a este completo editor disponemos de la inmensa mayoría de los obstáculos que aparecen en el juego para construir, de manera muy sencilla, la pista en la que siempre hemos soñado darnos el gran batazazo. Una gozada.





Quién nos iba a decir hace un año que un deporte tan extraño como es el skateboard nos iba a proporcionar unas cotas de diversión tan elevadas (y, además, sin correr el riesgo de rompernos los dientes o de estrellarnos contra una viejecita).

A grandes rasgos, eso fue lo que consiguió Neversoft con el primer *Tony Hawk*, título que se ha desmarcado de los demás simuladores de deportes de riesgo para convertirse en el rey indiscutible del género, galardón que, ahora, cede con todos los honores a esta mejoradísima secuela.

Lo primero que llama la atención en este título es el minucioso trabajo que ha realizado Neversoft, que se ha empapado de la cultura "skate" para crear un juego que refleja a la perfección la peculiar estética que rodea a este deporte, y que ha estudiado a fondo los entornos en los que se practica.

De este modo, se ha dado forma a 8 nuevos escenarios, los cuales, además de ser entre dos y tres veces más grandes que cualquiera de los que vimos en el primer *Tony Hawk*, presentan un carácter más urbano e incluyen objetos con los que interactuar, como postes telefónicos, bancos o escaleras. En cualquier caso, y como sucediera en su antecesor, Neversoft ha vuelto a contar con la ayuda de los skaters más famosos de Estados Unidos, quienes han cedido sus conocimientos en la materia para introducir nuevos movimientos y acrobacias e incluso han dado su opinión sobre ciertos objetos y detalles que les gustaría ver en los escenarios.

PERO LAS MEJORAS Y NOVEDADES también han llegado a otros aspectos, como son el control o el abanico de modos de juego. Este último ha sido uno de los aspectos más beneficiados de *THPS2*, ya que





Los objetivos que debemos cumplir en algunos escenarios son realmente curiosos, como, por ejemplo, saltar por encima de 5 mendigos que duermen cerca de una playa.



En el modo Carrera también podremos comprar distintos modelos de tablas, que a su vez mejorarán las habilidades de nuestros skaters, como sus giros o la velocidad punta.

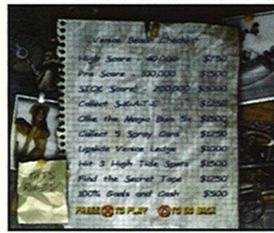
Con bote de mercromina de serie

Uno de los aspectos que más ha evolucionado en *Tony Hawk 2 con* respecto a su antecesor ha sido el apartado de las caídas. Mientras que anteriormente cualquier accidente desembocaba en una única animación, ahora podemos asistir a un auténtico festival de "piñazos", que abarcan situaciones como perder el monopatín y quedarse postrado de rodillas o resbalar de la tabla para caer de costado... Increíblemente doloroso.





THPS2 es un título único, irrepetible, un juego enormemente adictivo y divertido como pocos. Aunque no te atraiga el skate, no deberías dejar de probar este auténtico juegazo.

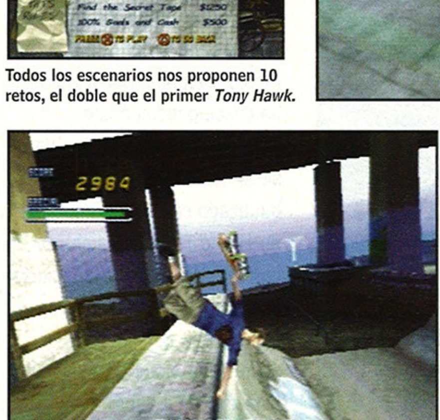


Todos los escenarios nos proponen 10 retos, el doble que el primer *Tony Hawk.*

a los modos que pudimos disfrutar en su antecesor se les suman otros realmente originales. Los más llamativos son los editores de circuitos y personajes, que de una manera muy sencilla nos permitirán moldear el juego a nuestro gusto, ya sea para crear un circuito con los obstáculos que más nos gusten o para vestir a un skater con un determinado tipo de ropa.

Sin embargo, no nos podemos olvidar del insuperable modo Carrera, que se ha visto ampliado y mejorado de manera sobresaliente. Ahora, cada escenario nos ofrece un total de 10 retos (el doble respecto al juego original), a cuál más complejo y rebuscado. Además, en este modo podemos comprar nuevas acrobacias, mejorar selectivamente las habilidades de nuestro skater, adquirir nuevas tablas...

Tampoco podemos dejar de hablar del control, que ofrece muchas más posibilidades a la hora de ejecutar acrobacias, de la IMPAGABLE banda sonora y de la IMPRESIONANTE calidad gráfica. Tan sólo podemos destacar como aspecto negativo la presencia de un cierto poppin, algo que perdonamos inmediatamente por la enorme calidad de los escenarios y por las inf nitas posibilidades de juego que nos ofrecen. En resumen, estamos ante un auténtico JUEGAZO.





Neversoft ha incluido un número de piruetas que supera, y con creces, las que pudimos ver en el primer *THPS.* Casi todas se ejecutan pulsando dos veces los botones.

Si alcanzamos una altura excesiva, una explícita señal nos anunciará que corremos el riesgo de partirnos el espinazo si no enderezamos la posición de nuestro skater.



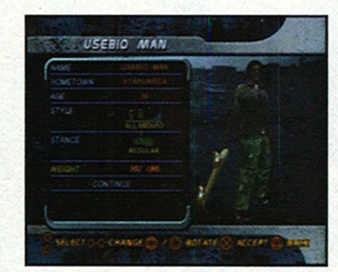






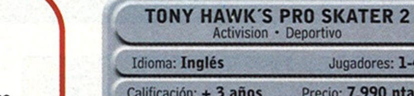


Y también puedes crear skaters a tu gusto



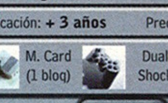


Además de poder crear nuestros propios circuitos, *THPS2* también incorpora un completo editor de personajes. En él podemos modificar todos y cada uno de los aspectos de muestro skater, desde la cara hasta el color de piel, pasando por sus pantalones, zapatillas o tatuajes. Además, también podemos definir el terreno en que mejor se defiende, su edad, ciudad natal y su forma de colocarse en la tabla. Otra cosa no será, pero completo lo es a más no poder.



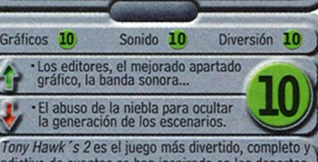
TONY HAWK´S PRO SKATER 2
Activision • Deportivo

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-4**
Calificación: **+ 3 años** — Precio: **7.990 ptas.**



M. Card (1 bloq) — Dual Shock — Multitap

Gráficos **10** — Sonido **10** — Diversión **10**



• Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...

• El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10

Tony Hawk´s 2 es el juego más divertido, completo y adictivo de cuantos se han inspirado en los deportes de riesgo. No lo dudes, hazte con él ahora mismo.

Moto Racer World Tour

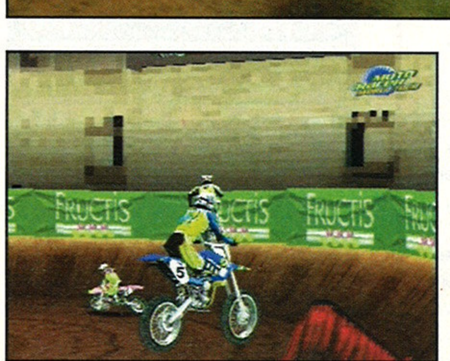
Abre a tope el puño del gas

Sony y Delphine Software nos presentan una nueva entrega de la saga *Moto Racer* que llega cargada de jugosas novedades y con un apartado técnico envidiable. Jugabilidad y diversión se dan la mano en el que es el mejor juego de motos creado hasta la fecha.



De entre las seis vistas disponibles, ésta que os mostramos no es la más jugable, pero sí la que mejor refleja la sensación de pilotar relamente una motocicleta.





La velocidad ha sido el género más mimado por los equipos de programación de medio mundo, pero el motociclismo siempre ha quedado en un discreto segundo plano y encontrar un juego decente de este género ha sido poco menos que imposible. Por suerte para los amantes de las motos, Delphine Software se ha descolgado con una soberbia tercera entrega de su serie *Moto Racer*, a la que han bautizado con el sobrenombre de *World Tour*. Estos chicos han plasmado con total acierto en este compacto la gran experiencia que llevan acumulada a sus espaldas en este tipo de juegos.

Olvidaros de todo lo que hayáis visto antes: motos que están más tiempo en el suelo que en la pista, rivales imbatibles, choques faltos de realidad o difíciles controles de la máquina. En esta ocasión todos estos aspectos han sido cuidados con mucho mimo, lo que ha dado como resultado un juego que muestra desde el primer momento adicción y jugabilidad a partes iguales y al que resulta difícil resistirse.

A LA HORA DE SALTAR A LA PISTA podremos elegir entre dos tipos de competiciones que suponen dos tipos de conducción bien diferenciadas: superbikes y cross, en las cilindradas de 125, 250 y 500 c.c.

Si lo hacemos bien, podremos desbloquear hasta 34 motocicletas diferentes y, por primera vez en la serie, podremos disfrutar de varios modos de juego que consisten en "Trial", una carrera de obstáculos; "Dragster", carrera de alta velocidad en máquinas especiales; "Freestyle", circuitos en los que practicar 19 piruetas distintas y que resulta tremendamente espectacular; y "Tráfico" que consiste en salir a las calles atestadas de coches para competir contra la propia máquina o contra un oponente humano.

Los once circuitos estándar en los que podemos demostrar nuestras habilidades combinan pistas indoor, también inéditas hasta hoy, y trazados revirados que son una gozada recorrer.

Nuestra moto se comporta en pista como si el mismísimo Crivillé, que da imagen al juego, estuviera pilotándola. A poco que controlemos la entrada en las curvas, comprobaremos que podemos competir a un nivel muy aceptable y que nuestra máquina combina un realismo de respuesta al mando y una suavidad en la conducción inéditas hasta la fecha. Aunque eso sí, hacer







morder el polvo a los cuatro rivales a los que nos debemos enfrentar, o realizar buenos tiempos en carrera no es tarea fácil, ya que la dificultad general del juego es algo elevada. Lo mismo se puede decir de las motos de cross que muestran una respuesta alucinante gracias a sus realistas suspensiones independientes.

Por si fuera poco, en ambos casos, cross o superbikes, dispondremos de una gran variedad de opciones en boxes para cambiar ruedas, ajustar cajas de cambio... y dotar así a nuestras monturas de mayor adherencia al suelo o de más potencia a sus motores.

COMO NO TODO PUEDE SER PERFECTO, *Moto Racer World Tour* tiene algún defecto importante. Quizá el más obvio es la brusca generación de polígonos en los fondos ("popping") que se puede apreciar en momentos puntuales de la carrera. En la misma línea, también encontraremos ciertas texturas muy propensas a "bailotear". Además, no se puede elegir por ninguna parte las diferentes climatologías y, lo peor, ha desaparecido el editor de circuitos que sí estaba presente en *Moto Racer 2*. De no haber sido por estos defectos estaríamos ante un título de matrícula de honor. Aún así, estas carencias quedan compensadas por la tremenda suavidad en el movimiento y las animaciones de las motos, y por una jugabilidad y diversión a prueba de bomba. La cañera banda sonora, sin llegar a ser gran cosa, sí que acompaña muy bien a la acción y termina de redondear todo el conjunto.

Moto Racer World Tour se puede considerar, de largo, como el mejor juego de motos que existe actualmente.

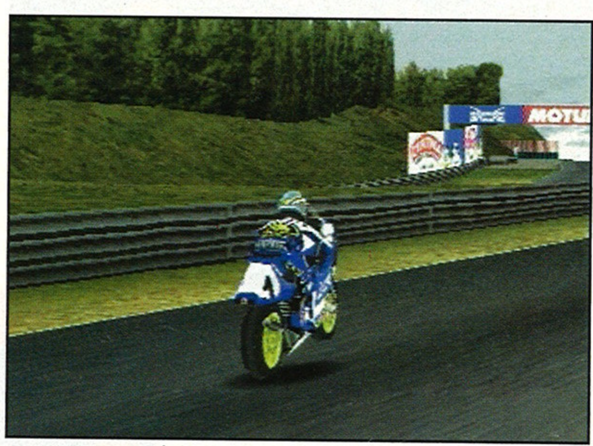
World Tour nos permite competir en las modalidades de Superbikes y cross, pero lo que hace que sea un juego especial es la maravillosa respuesta del control y el ritmo trepidante de las carreras. Si te gustan las motos este título te encantará.

Novedades "por un tubo"

Por un tubo de escape, se entiende. Aparte de los típicos modos de juego para correr campeonatos o practicar en las pistas, en esta ocasión se pueden desbloquear cuatro inéditas opciones para disfrutar con nuestras máquinas. En ellas, tendremos ocasión de pilotar en las calles con tráfico real, hacer carreras a altas velocidades, o sortear obstáculos emulando a Jordi Tarrés en un Trial. Pero el modo de juego más divertido es "Freestyle", en el que podrás hacer el "cabra" dando saltos con tu moto hasta la saciedad.







Si en plena carrera te ves un poco apuradillo porque te encuentras en las últimas posiciones, siempre puedes recurrir a girar a tope el acelerador mediante el botón R2. Con ello conseguirás que tu montura "se ponga de manos" en la pista.

Con un amigo... mucho mejor

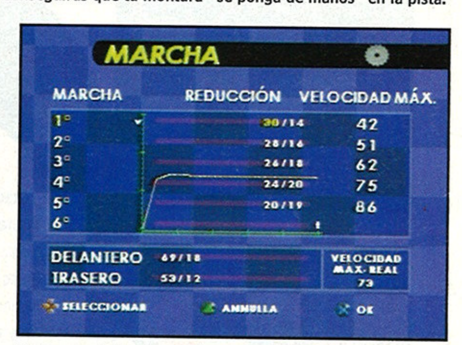
Para que no falte de nada, los programadores se han sacado de la manga un competitivo modo para dos jugadores a pantalla partida, horizontal o vertical, tú eliges. Las carreras contra un oponente humano pueden llegar a alcanzar el grado de antológicas, ya que las animaciones no sufren ninguna ralentización y se puede elegir cualquiera de las pistas que hayas desbloqueado antes. La buena elección de la moto te puede asegurar una victoria fácil, pero esto es un secreto. ¡No se lo digas a tu amigo!







Las repeticiones que nos muestran lo bien (o lo mal) que lo hemos hecho son muy espectaculares, ya que nos enseñan el recorrido completo desde varias cámaras diferentes.



El deporte de las dos ruedas nunca ha estado tan bien cuidado. No faltan los reglajes de todo tipo para cambiar transmisión, ruedas y suspensiones. Una auténtica gozada.





MOTO RACER WORLD TOUR
Sony • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** — Precio: **6.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **8** — Sonido **8** — Diversión **9**

- La excelente jugabilidad y el comportamiento real de las motos
- No se puede escoger climatología.
- ¿Dónde está el editor de circuitos?

8

Moto Racer World Tour es la mejor oferta de juegos de motociclismo del mercado y sólo algunas carencias técnicas le restan enteros al resultado final.

Spiderman

El superhéroe que faltaba





Pocos superhéroes de la factoría Marvel han sabido mantenerse al pie del cañón durante tantos años, y menos aún han conseguido traspasar la barrera del papel para protagonizar videojuegos, películas e incluso series de televisión. Spiderman es, junto con los X-Men y Hulk, uno de los pocos ejemplos "vivos" de este fenómeno y ahora, además, está a punto de disfrutar de una segunda juventud con el estreno de una nueva película y con el lanzamiento de esta aventura que nos llega de la mano de Activision.

Aunque ya ha hecho acto de presencia en algunos juegos de lucha de Capcom, esta es la primera vez que el genial Spiderman protagoniza en solitario un juego en PlayStation.

Basándose en el motor gráfico de *Tony Hawk Pro Skater 2*, Neversoft ha dado forma al que es, y será durante mucho tiempo, el mejor juego del hombre-araña para consola alguna. La gracia del invento está en que, por primera vez en un videojuego de Spiderman, podemos realizar con completa libertad todas las acciones con las que nos ha sorprendido el hombre-araña en sus cómics. Trepar por paredes y techos, crear escudos y otros utensilios con el famoso fluido arácnido, desplazarnos de edificio en edificio vía telaraña... Lógicamente, esto también incluye los típicos puñetazos y patadas de Spiderman, ya que, como buena aventura de

Enemigos de toda la vida





Octopus, Venom, Mysterio, Scorpion, Rhino... todos estos nombres han hecho historia en el universo de la Marvel, y ahora se disponen a hacer lo propio en PlayStation. Enfrentarse a cada uno de ellos supone un reto diferente, y, por ejemplo, ante la descomunal fuerza de Rhino deberemos utilizar nuestra cabeza, mientras que frente a Scorpion deberemos ser rápidos y precisos. Sin embargo, lo más sorprendente de todo es la enorme fidelidad gráfica con la que estos mitos del cómic han sido trasladados al juego. Un auténtico lujo.



Spiderman puede interactuar con el entorno que le rodea, ya sea pulsando interruptores o cogiendo objetos.



En *Spiderman* se dan cita numerosos héroes de la Marvel, como el "cegato" Daredevil o Black Cat.

Curso de corte y confección... con tela de araña









Por los comics sabemos que Spiderman puede utilizar su fluido arácnido para crear inverosímiles armas y sistemas de defensa, pero hasta ahora el hombre-araña no había podido demostrar estas habilidades en PlayStation. Así las cosas, podremos utilizar la tela de araña para atrapar a nuestros enemigos o atraerlos hacia nosotros, e igualmente podremos utilizarla para crear escudos, bolas arrojadizas o refuerzos para los puños. Y eso, sin olvidarnos de las famosas lianas...

acción que es, a menudo tendremos que utilizarlos para reducir a los villanos.

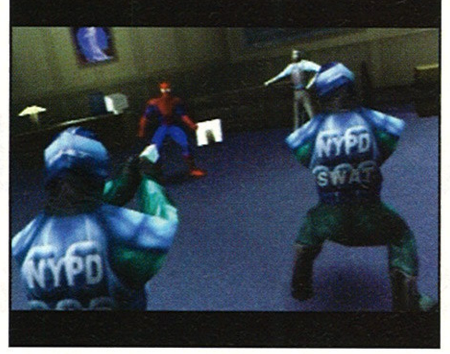
No obstante, el juego no consiste en un simple beat´em up en el que nuestro objetivo se limita a repartir mamporros, sino que cada nuevo nivel se convierte en una experiencia completamente distinta a la anterior. El juego empieza de una forma propia de cómic, con un atraco a un banco, y a lo largo de la aventura deberemos afrontar un montón de situaciones diferentes y a cuál más emocionante, como huir por fachadas y azoteas de los ataques de un helicóptero, recorrer las vías del metro subidos encima de un vagón... en fin, una sorpresa continua en la que no faltan las apariciones estelares de algunos de los más famosos archienemigos de Spiderman, como el Hombre Lagarto, Venom o Scorpion.

ESTE ABANICO DE POSIBILIDADES podría parecer, por lo dicho, extremadamente complejo a la hora de jugar, pero lo cierto es que resulta sumamente fácil habituarse a las habilidades del "trepamuros". Con dos botones podemos realizar todos los combos de puños y patadas, mientras que con las combinaciones de las direcciones y otros dos botones podemos realizar la inmensa mayoría de las acciones relacionadas con la tela de araña.

No obstante, en este juego también hemos encontrado un par de aspectos que no están a la altura del excelente nivel general. Por un lado, y como ya hemos dicho, Spiderman ha sido creado con el mismo motor gráfico de *Tony Hawk 2*, por lo que así se explica la existencia de popping, aunque de una manera suave y disimulada. Lo que nos parece algo peor es la gestión de las cámaras, que sin llegar a ser nefasta, nos puede jugar algunas malas pasadas en momentos clave.

Por lo demás, estamos ante el mejor juego de Spiderman, ante un divertido y variado compacto que hará las delicias tanto de los seguidores de este mítico personaje como de los amantes de las aventuras de acción en general.

Esta aventura no desmerece en absoluto el prestigio que Spiderman se ha ganado a pulso durante tantos años. Al contrario, se convierte en un juego muy recomendable para todos sus fans.



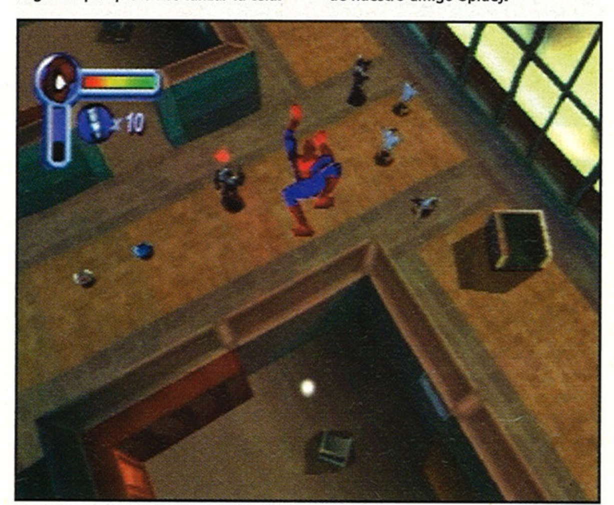
Las secuencias de vídeo sirven como hilo argumental de la historia. Su calidad gráfica está fuera de toda duda.



Gracias a una pequeña retícula podemos apuntar exactamente al lugar al que queremos lanzar la tela.



Algunos items repartidos por el juego modificarán el aspecto y los poderes de nuestro amigo Spidey.



No, no es que Spiderman esté flotando en el aire, es que su potentísima vista arácnida le permite ver a través de los tejados y las paredes.





Acción por los cuatro costados: ¡¡¡y también por arriba!!!





Aunque *Spiderman* tiene pinceladas de aventura, lo cierto es que prima la acción sobre el resto de elementos. Sirva como ejemplo esta persecución, que se extiende a lo largo de 4 niveles y que nos obliga a dejar atrás a un helicóptero que pone todos los medios para intentar acabar con nuestro héroe.



Teleñecos, una aventura monstruosa

Las "terroríficas" criaturas de Henson

Los Teleñecos han sido convertidos en monstruos. Todos menos Robin. El sobrino de Gustavo se ha librado del hechizo y ahora debe recorrer inmensos mundos 3D buscando la forma de rescatar a sus amigos...



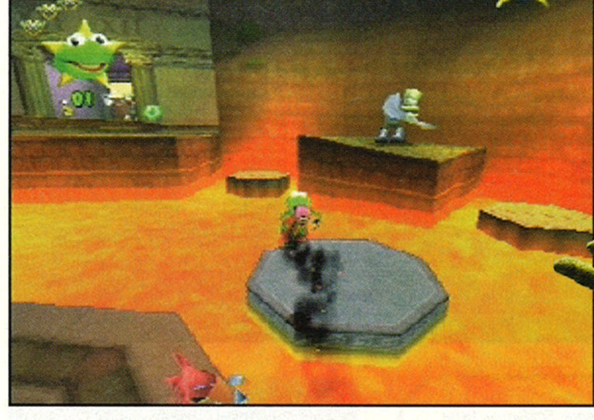


Nos tendremos que ver las caras con varios enemigos finales: los Teleñecos que han sido hechizados.



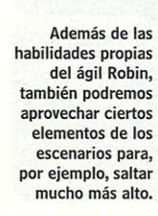


Pepe Gamba nos ayudará durante el juego con simpáticos comentarios perfectamente doblados al castellano.



Los Teleñecos se están poniendo muy de moda en PlayStation, entrando a formar parte de una élite copada hasta ahora por los dibujos animados de la Warner y la Disney, las dos protagonistas indiscutibles de los mejores juegos de corte infantil para consola. La primera incursión de las simpática marionetas de Henson ha sido hace poco un divertido arcade de carreras en la más pura línea *Crash Team Racing*. Ahora, los Teleñecos se deciden a protagonizar un plataformas 3D donde de nuevo se pone de manifiesto sus grandes dotes de mimetismo. Y es que si *Motormanía* casi calcaba a *Crash Team Racer*, este *Una Aventura Monstruosa* repite al pie de la letra las mejores cualidades de uno de los grandes de las plataformas, *Spyro the Dragon*.

IGUAL QUE EL JUEGO DEL DRAGÓN de Insomniacs, este *Teleñecos* es un plataformas construido sobre la base de gigantescos mapeados 3D que debemos investiga⁻ hasta el último rincón para localizar varios ítems imprescindibles y rescatar a nuestros amigos de las fuerzas del mal. En *Teleñecos* el protagonista es Robin, el sobrino de la rana Gustavo, un héroe que cambia las bocanadas de fuego de Spyro por un guante que lanza rayos de energía y que en vez de embestir con su testuz ataca girando como una peonza. Robin también trepa, nada, bucea y planea igual que el dragón, aunque lo hace con más estilo y mucho más sentido del humor. También el apartado gráfico del juego, el





Además de las habilidades propias del ágil Robin, también podremos aprovechar ciertos elementos de los escenarios para, por ejemplo, saltar mucho más alto.



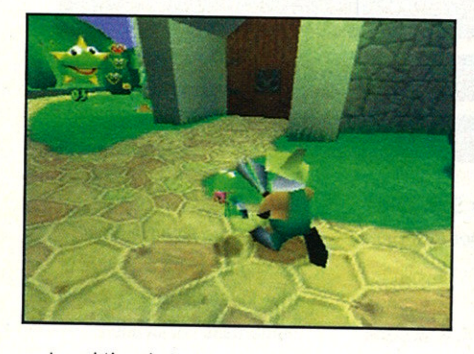
Cómo emplear la energía maléfica para un buen fin

Robin puede aprovechar la energía maléfica que ha transformado en monstruos a sus amigos utilizando las habilidades de cada uno. Así, cuando necesite bucear puede convertirse en el monstruo del pantano o en vampiro para volar. Gracias a otras criaturas "terroríficas" también podrá romper objetos, empujar cajas y escalar.







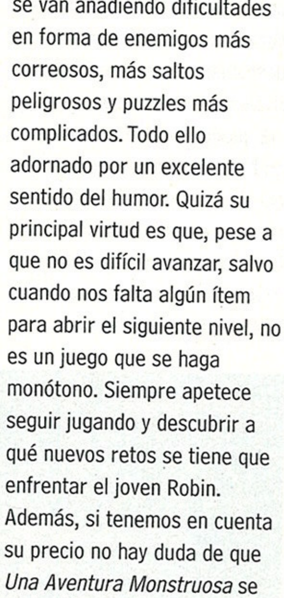


La pistola de rayos no es el único arma de nuestro héroe, también podrá usar un potente ataque giratorio contra los enemigos más recalcitrantes.

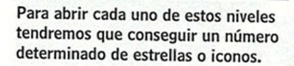
motor, el tipo de texturas, enemigos, efectos visuales, es muy parecido al de *Spyro*, al que sólo supera en la gestión de cámaras, que en este caso resulta mucho más ajustada y menos problemática. Aunque la impresión es que se trata de un calco sin más, lo cierto es que *Teleñecos* aporta a la esencia de *Spyro* un nuevo aire que se manifiesta tanto en el carisma de los protagonistas como en su divertido desarrollo. Es la misma esencia, pero con un idea nueva de fondo. Vamos, que si os gustan este tipo de plataformas pero el dragoncito ya os cansa un poco, *Teleñecos* no os va a defraudar.

Aunque se parece descaradamente a la serie de Spyro, este Teleñecos aporta al género la simpatía y el carisma de unos personajes únicos.

NO DEBÉIS DEJAROS ENGAÑAR por el aspecto infantil de los gráficos, porque aunque el juego no es excesivamente difícil, tampoco se puede decir que te lo acabes en un asalto. Además de ser largo, completar al 100% los niveles es bastante complejo y en cada nueva fase se van añadiendo dificultades en forma de enemigos más correosos, más saltos peligrosos y puzzles más complicados. Todo ello adornado por un excelente sentido del humor. Quizá su principal virtud es que, pese a que no es difícil avanzar, salvo cuando nos falta algún ítem para abrir el siguiente nivel, no es un juego que se haga monótono. Siempre apetece seguir jugando y descubrir a qué nuevos retos se tiene que enfrentar el joven Robin. Además, si tenemos en cuenta su precio no hay duda de que *Una Aventura Monstruosa* se destapa como una de las ofertas más atractivas para cualquier amante de las plataformas aventureras.







Para abrir cada uno de estos niveles tendremos que conseguir un número determinado de estrellas o iconos.



A medida que avancemos en el juego aumentarán las zonas de saltos, aunque no son demasiado difíciles.



Retos especiales para aventureros audaces

En todos los niveles nos vamos a encontrar con que Pepe Gamba nos ofrece la posibilidad de ganar un nuevo ítem si somos capaces de completar con éxito algún reto de su invención. Puede ser ganar una carrera a alguna de las criaturas de la fase, o demostrar nuestra puntería lanzando gallinas. También es frecuente que Pepe nos rete con algún puzzle que ponga a prueba nuestra astucia o nuestra memoria.








TELEÑECOS UNA AVENTURA MONSTRUOSA
Psygnosis · Plataformas

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+3 años** Precio: **4.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 8 Sonido 9 Diversión 8

- Es largo, divertido y engancha.
- El carisma de los protagonistas.

- Su gran defecto es ser demasiado parecido a *Spyro*.

8

No supera a *Spyro 3*, pero ofrece a cambio toda la simpatía de los Teleñecos. Es un juego perfecto para el que busque un plataformas largo y no muy difícil.

Tenchu 2

Con el silencio como mejor aliado


Manteniendo el espíritu del juego original, nos veremos obligados a actuar con sumo sigilo, a eliminar al menor número de enemigos y a conseguir no ser vistos.


Respecto al primer *Tenchu*, los tres ninjas protagonistas cuentan con nuevos movimientos de ataque y muchas más formas de acabar con los oponentes.

Tres historias en una

Aunque Rikimaru, Ayane y Tatsumaru tienen que atravesar los mismos 11 escenarios, cada uno de ellos deberá afrontar retos, enemigos y dificultades distintas. Así, por ejemplo, en la misión en la que la residencia de nuestro señor Ghoda es atacada, Ayane deberá rescatar a su esposa y a su hija, mientras que Rikimaru se verá obligado a enfrentarse al misterioso guerrero que ha iniciado el ataque.





Siguiendo la moda de las "precuelas" (¡toma ya palabreja!), Tenchu 2 se desarrolla unos años antes que la primera parte y toma como punto de partida el día en el que los protagonistas se convierten en ninjas.

Sony dio forma hace ya tres años al primer *Tenchu*, título que, como recordaréis, nos ponía en la piel de unos letales ninjas que debían realizar todo tipo de cometidos evitando ser descubiertos y eliminando a sus rivales por la espalda.

El juego, que fue un exitazo en todo el mundo, propició un par de "remakes" exclusivos para el mercado japonés, pero la verdadera segunda parte de *Tenchu* es este título que ahora nos ocupa, el cual ha sido programado por Sony Music Entertainment por encargo de Activision.

SIGUIENDO LA MODA impuesta por George Lucas en Star Wars, *Tenchu 2* se desarrolla unos cuantos años antes que los hechos vistos en su antecesor y toma como punto de partida el día en el que Rikimaru y Ayane, los protagonistas del primer *Tenchu*, reciben el título de ninjas. Es más, la primera misión del juego es en realidad el "examen final" para convertirse en ninja, una excusa perfecta para que el jugador se familiarice con sus numerosas habilidades.

Tras superar este nivel de entrenamiento, quien haya disfrutado del







Por la espalda, en silencio y... ¡ocultando las pruebas!







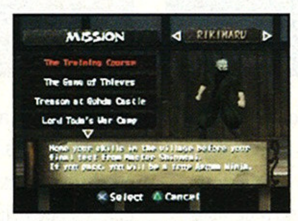
La mejor forma de acabar con nuestros enemigos es evitar un enfrentamiento directo con ellos, es decir, atacarles por la espalda sin que se den cuenta. Cuando lo consigamos, y al igual que en el primer *Tenchu*, una breve secuencia nos mostrará cómo hemos acabado con el rival, y acto seguido podremos registrarle para obtener nuevos objetos ninja. Pero, sin duda alguna, lo más sorprendente es que incluso podremos ocultar los cuerpos de los enemigos para evitar que los demás soldados se alerten al verlos...

primer *Tenchu* encontrará una larga lista de novedades y mejoras en este juego con respecto a su antecesor. Una de las más llamativas es que las misiones están mejor encadenadas, es decir, forman parte de una compleja historia que trata sobre el poder y las traiciones familiares.

Además, tenemos a nuestra disposición a un tercer ninja, viéndonos obligados a superar con cada uno un total de 11 misiones ambientadas en escenarios muy parecidos pero con objetivos y enemigos muy distintos. Es ésta, sin duda, la novedad más importante en el apartado jugable, ya que en el primer *Tenchu* no había diferencia en terminarse el juego con uno u otro personaje. Por si todo esto fuera poco, no podemos olvidarnos del oportuno editor de misiones, que nos permitirá crear todo tipo de situaciones, colocando enemigos y objetivos en el lugar que más nos guste.

Las mejoras también han llegado a los aspectos técnicos, aunque en menor medida. En *Tenchu 2* hemos vuelto a encontrar un abuso de la niebla negra para ocultar la formación de los escenarios (algo que "pega el cante" en las misiones que transcurren de día), pero sin embargo se nos ofrecen unos escenarios mucho más detallados y unos personajes más grandes y mejor definidos.

A TENOR DE TODO LO VISTO, *Tenchu 2* puede considerarse como una evolución del juego original, ya que introduce nuevos elementos jugables, una mayor carga argumental y ciertas mejoras a nivel técnico. Sin embargo, también tenemos que destacar un par de aspectos que no nos han convencido del todo. Por un lado, el control sigue resultando inoperante en ciertas ocasiones, especialmente en los combates. Por otro, los duelos con los enemigos finales tienen una dificultad muy elevada, y resulta desesperante que nos maten después de habernos tirado cuarenta minutos evitando que nos descubran los enemigos menores. Exceptuando estos dos aspectos, no os quepa la menor duda de que *Tenchu 2* es un gran juego que supera en todo al original.



En el menú de selección de personaje también se nos indican las misiones que ya hemos superado con cada uno de los tres ninjas.



Crea tus propias misiones

Es otra de las grandes novedades de esta secuela y una de las razones que más prolongan la vida del juego. Gracias a este editor, es posible controlar todas las variables de una misión, desde el objetivo hasta el camino que seguirá cada uno de los soldados, pasando por el escenario, edificios, trampas... Además, el entorno en el que creamos la misión es 3D, y nos permite rotar la cámara, utilizar el zoom...





El primer Tenchu resultó muy original al proponernos esquivar a los enemigos en lugar de enfrentarnos a ellos. Ahora se ha retomado la idea, pero se han ampliado enormemente las posibilidades de juego.



Una de las principales novedades de *Tenchu 2* reside en las habilidades acuáticas de los tres guerreros ninja.



Pese a que los textos todavía están en inglés, *Tenchu 2* llegará traducido, aunque no doblado, a nuestro idioma.



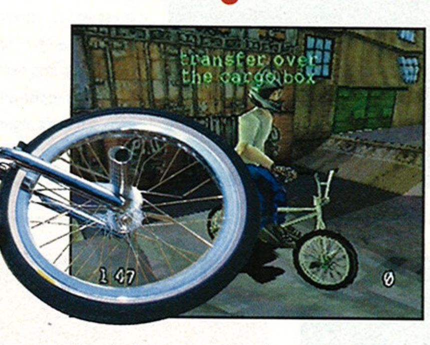
Al registrar los cuerpos de los enemigos eliminados obtendremos los famosos objetos ninja, que nos concederán nuevas habilidades o armas para mejorar nuestro ataque y defensa.





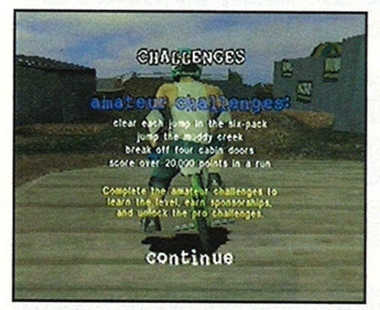
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Y le llegó el turno de las bicicletas...









Chocarse contra un número determinado de cajas o superar un récord de puntos son sólo algunos de los retos que presenta Dave Mirra.



En todos los circuitos tenemos que superar una serie de pruebas que se estructuran en torno a tres niveles dificultad.

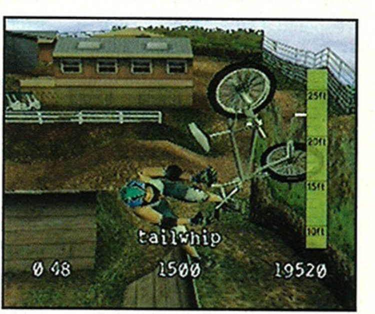
Es una realidad. Los deportes de riesgo siguen de moda tal y como demuestra el continuo goteo de lanzamientos dentro de este género, y las compañías cada vez se esfuerzan más en proporcionarnos emociones nunca antes vividas. Por eso no nos ha resultado nada extraño encontrarnos este mes con el primer juego inspirado en las competiciones de bicicletas BMX que, como sabréis, son unos modelos especiales preparados para realizar todo tipo de cabriolas, saltos y piruetas.

Dave Mirra Freestyle BMX, que así se llama esta novedosa propuesta, ha sido programado por Acclaim Sports y, como viene siendo habitual en el género, ha contado con el asesoramiento de varios campeones en la materia, que se han involucrado en su desarrollo para dotar al juego de un carácter riguroso. De este modo, *Dave Mirra BMX* consigue alcanzar un grado de realismo que sólo conoce la saga *Tony Hawk*, ya que los nombres de los deportistas, las marcas que los patrocinan o las piruetas que ejecutan son completamente reales.

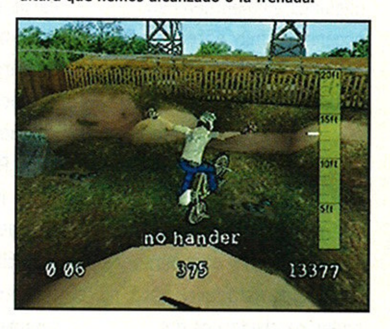
En cuanto a sus modos de juego, destaca el denominado ProQuest que, para entendernos, es idéntico al modo Carrera de *Tony Hawk*. En este peculiar modo tendremos que superar tandas de cuatro retos de dificultad creciente, que abarcan pruebas tan dispares como sortear distintos obstáculos, ejecutar perfectamente ciertos saltos o lograr una cantidad determinada de puntos. Y como ya es habitual, según vayamos superando los retos podremos cambiar de atuendo, bicicleta y escenario.

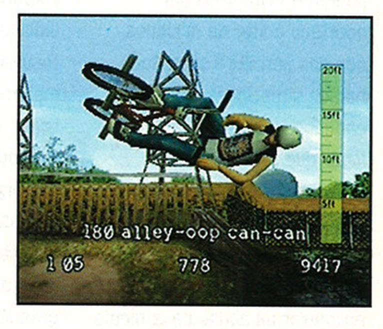
Por su parte, el control es muy parecido al de *Tony Hawk*, tanto en su respuesta como en posibilidades, de manera que quienes hayan tenido contacto con el juego de Neversoft no tendrán demasiados problemas para ejecutar un grind o un manual, y mucho menos para recordar que las piruetas se realizan combinando las direcciones con un par de botones. El único aspecto en el que *Dave Mirra* no consigue alcanzar a *Tony Hawk* es en el apartado técnico, ya que el resto, incluida la banda sonora o la jugabilidad, alcanza un nivel similar. Por desgracia, aunque no hay nada de niebla, los giros de cámara y el movimiento general es un poco más brusco que el de la saga *Tony Hawk*, algo que emborrona ligeramente su expediente.

A pesar de esta pequeña deficiencia, *Dave Mirra* hará las delicias de los amantes de los deportes de riesgo que hayan disfrutado de *Tony Hawk* y estén buscando algo parecido y al mismo tiempo novedoso.



La regla que aparece en la parte derecha de la pantalla nos indica distintas cosas, como la altura que hemos alcanzado o la frenada.





Hazte famoso con tu ciclista en el modo Proquest



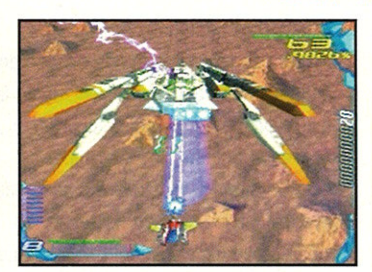


En el modo ProQuest, nuestro principal objetivo es conseguir bicicletas más ligeras, un atuendo propio de los campeones y unos cuantos Sponsors que nos faciliten el dinero para participar en otras competiciones o para demostrar nuestra habilidad en otros lugares. Además, cada circuito nos invita también a superar doce récords en distintas categorías, como lograr la frenada más larga o superar una determinada altura.



RAY CRISIS

Un matamarcianos con nuevos aires



Observad el tamaño tan bestial que tienen los jefes finales en *Ray Crisis*. Su espectacular diseño nos recuerda a las naves de Star Wars.



Antes de empezar a repartir tiros a diestro y siniestro, tenemos la posibilidad de elegir los tres mapas que más nos gusten.



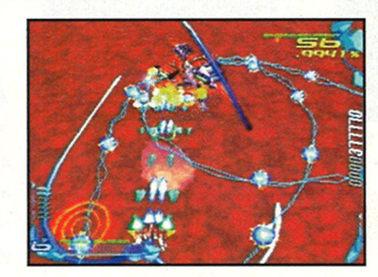
La compañía Taito fue la creadora del adictivo *Ray Storm*, que hizo las delicias de los amantes de los "mata-mata". Ahora estos chicos han querido dar una vuelta de tuerca más a la idea y nos presentan *Ray Crisis*, que igual que su predecesor es un shoot'em up de scroll vertical.

Para regalaros la vista a todos los que gustáis de este genero, y sabemos que sois legión, el juego cuenta con una apariencia gráfica pseudo 3D, con rotaciones de cámara, fantásticas transparencias de colores, y unos increíbles efectos de luces que alcanzan su máxima expresión en las explosiones y en los efectos de las devastadoras armas.

Todo esto queda encuadrado en unos fondos sólidos de los que emergen docenas de naves de todo tipo, en vuelo y a ras de suelo, junto a los jefes finales que destacan por tener un tamaño descomunal en pantalla. Como en *Ray Storm*, también contamos con un sistema de punto de mira que, una vez fijado al enemigo, nos permite disparar nuestros misiles o arma secundaria, con la certeza de que no vamos a fallar. Por si esto fuera poco, disponemos de un ataque especial que barre la pantalla de todo bicho viviente cuando lo utilizamos, aunque su uso requiere una recarga previa.

Una de las novedades más jugosas que destacan a este título, es la inclusión en el Modo Original de una opción que nos permite elegir tres niveles cualquiera que después deberemos recorrer contando con continuaciones infinitas para intentar llegar al final, cosa por otra parte, no demasiado difícil, ya que el juego no es excesivamente largo. En cualquier caso, si no queremos tantas ventajas de salida, siempre podemos probar el Special Mode, en el que cuentas con un numero de vidas limitado.

Es una lástima que no se haya contemplado la opción para varios jugadores, algo que afecta a la jugabilidad final. Aun así, *Ray Crisis* se sitúa por encima de todos sus competidores y ofrece una auténtica experiencia adictiva, a un precio muy asequible, que tenéis que probar.







ECW ANARCHY RULZ

La lucha libre más bestia vuelve a PlayStation



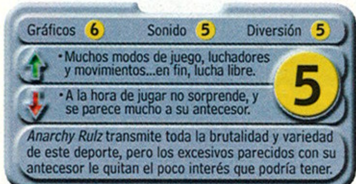
Como en su antecesor, el wrestling femenino es uno de los mayores atractivos de *Anarchy Rulz*...



En los Estados Unidos, la liga ECW de la lucha libre es conocida por su brutalidad y una vez más, este grotesco espectáculo ha sido recogido por Acclaim en *Anarchy Rulz*, la secuela de *ECW Hardcore*. El juego pone a nuestro alcance más de 30 personajes, numerosos modos de juego y todas las opciones que se os ocurran para alterar los combates, como usar armas o colocar alambre de espino en las esquinas del cuadrilátero, así como pelear solos, por parejas o contra tres rivales a la vez. Estas modalidades se dan cita en el modo Carrera, que nos invita a llevar a nuestro wrestler a liderar el ránking pasando por casi todos los tipos de combate presentes en el juego (en jaula, Royal Rumble...).

Salvo la ligera mejoría gráfica, el resto es casi igual a *Hardcore*: un control con numerosas posibilidades, editores de personajes y eventos, y decente sonido.







Los editores apenas introducen novedades, pero siguen siendo bastante divertidos.

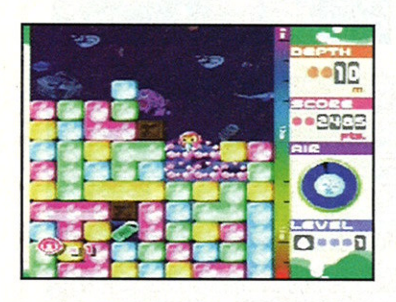


MR DRILLER

De profesión, minero



Al finalizar la partida podemos comprobar la profundidad que hemos alcanzado.



Mr Driller sólo presenta dos retos distintos, que varían en la profundidad a alcanzar.

Aunque Namco es conocida en todo el mundo por sus sagas más prestigiosas, léase *Tekken* o *Ridge Racer*, también ha programado algunas rarezas como este curioso arcade que actualmente está arrasando en Japón. A grandes rasgos, *Mr Driller* vuelve a los orígenes de las máquinas recreativas, principalmente porque la mecánica de juego, el control o sus gráficos se alejan de la complejidad para presentar un juego directo, sencillo y muy, muy adictivo.

Nosotros controlamos a un pequeño "minero" y nuestra principal tarea consiste en romper bloques de colores y descender hasta una profundidad fijada de antemano, procurando en todo momento que nuestro personaje se quede sin oxígeno.

Para abrirnos paso podemos picar los bloques en todas direcciones, aunque debemos tener cuidado con los desprendimientos que causemos y, sobre todo, procurar no romper ciertos bloques que pueden agotar nuestro oxígeno más rápidamente. Así de sencillo es *Mr Driller*.

Poco más podemos decir de su sistema de juego, salvo que existen dos retos distintos que se diferencian en la profundidad que debemos alcanzar, y que resultan igual de adictivos.

Por lo demás, *Mr Driller* no es ni una joya gráfica ni un juego destinado a todo tipo de usuarios. Sólo aquellos que disfruten con los arcades y con los clásicos más antiguos encontrarán motivos suficientes para hacerse con él.





X-MEN: MUTANT ACADEMY

Una licencia mal aprovechada

Tras dos años de retrasos y profundos cambios de aspecto, Activision por fin ha culminado su juego de lucha inspirado en el universo X-Men. Y debemos decir que los resultados son algo inferiores a lo que esperábamos, ya que ni su jugabilidad ni su apartado técnico alcanzan el nivel de los juegos poligonales de Namco o Capcom.

Partiendo de un sistema de juego muy parecido al de cualquier beat´em up de Capcom, *Mutant Academy* nos permite controlar a los 10 personajes más emblemáticos de la saga, como Wolverine, Ciclope, Gambit, La Bestia o Magneto. Todos respetan el aspecto de los mutantes, así como la puesta en escena de sus poderes o sus frases más habituales al terminar con un rival, pero incomprensiblemente se mueven de manera bastante brusca a la hora de ejecutar cualquier ataque, combo o golpe especial. Del mismo modo, 10 luchadores nos parecen pocos tiendo en cuenta las cifras que se manejan en los mejores beat´em ups. Afortunadamente, no todo es negativo en *Mutant Academy*, ya que presenta un novedoso sistema de ataques especiales que nos permite organizar a nuestro antojo a barra de especiales, un montón de extras y un curioso modo entrenamiento.

No acabamos de entender porque Activision no ha aprovechado mejor esta licencia, porque en los dos años que llevan trabajando podían haber dado forma a un título a la altura de los personajes que lo protagonizan.



Mutant Academy presenta los modos de juego típicos en un beat´em up, e introduce un modo de entrenamiento bastante completo.



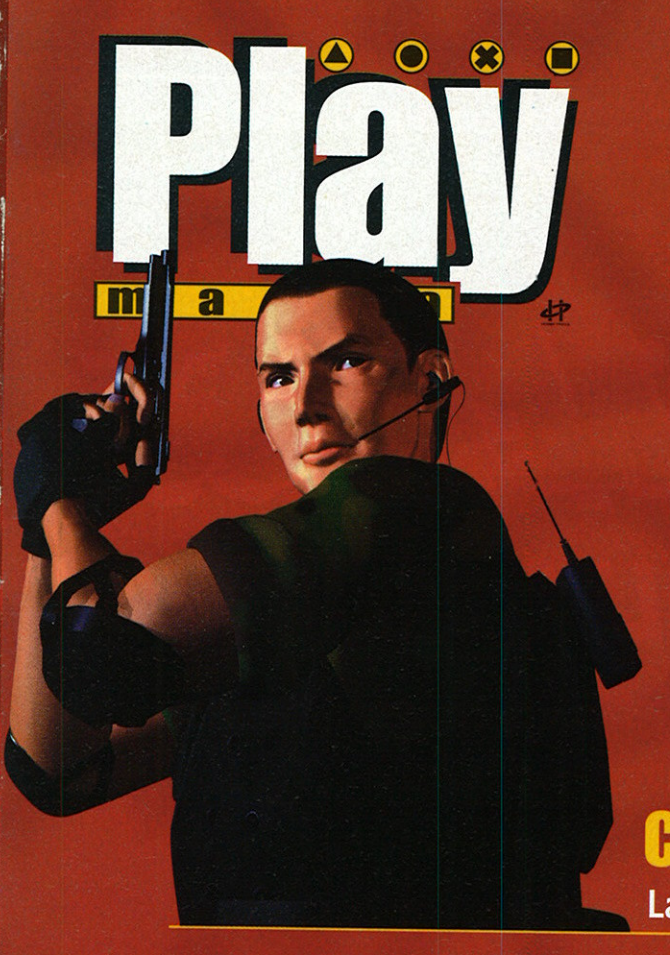
Las animaciones de los 10 luchadores resultan un poco brusca, pese a su fabuloso modelado.



El control de los X-Men se asemeja mucho a lo que ofrece *Marvel Vs Capcom*.







Guías & Trucos

CHASE THE EXPRESS

TREN DE ALTA VELOCIDAD

TU MISIÓN ESTÁ CLARA Y ES SENCILLA: RESCATAR AL EMBAJADOR. SIN EMBARGO NO TE CONFÍES, EL TREN ESTÁ LLENO DE TERRORISTAS QUE INTENTARÁN COLOCARTE EN LAS MÁS PELIGROSAS SITUACIONES Y QUE PONDRÁN A PRUEBA TANTO TU PUNTERÍA COMO TUS REFLEJOS Y TU INTELIGENCIA. Y ES QUE, MÁS QUE UN VIDEOJUEGO, *CHASE THE EXPRESS* PARECE UNA PELÍCULA DE ACCIÓN AL MÁS PURO ESTILO STEVEN SEAGAL.

Introducción

Antes de empezar a fondo con la guía, será mejor que te digamos lo que puedes esperar del juego. Lo primero que tienes que tener claro es que la misión de nuestro soldado Jack es rescatar al embajador francés y a su familia. Este juego se compone de dos CDs y tiene cinco finales distintos. En esta guía seguiremos el camino que te llevará al mejor de los finales, al primero, ya que plasmarlos todos en una sola guía podría resultar un tanto lioso. Para conseguirlo, asegúrate de jugar en el modo normal o experto, de visitar todas las habitaciones del tren y de recoger todas las notas que encuentres a tu paso. Aparte de esto, en la guía te reseñamos las opciones que tendrás a lo largo del juego para cambiar el final del protagonista. Y ahora sí, vayamos al grano.

San Petersburgo







Tras ver como nuestro "prota" ha sobrevivido milagrosamente a la explosión, y descubrir que él es el único que puede salvar al embajador, camina rápidamente sobre los vagones hasta llegar a la escotilla del **vagón 11**. Antes de poder llegar, saldrán a tu encuentro tres soldaditos rusos. Acaba con ellos y entra por la trampilla hacia la sala del aire acondicionado. Una vez allí, registra el cadáver de uno de los colegas de Jack y avanza hasta la escalerilla que te llevará a la cubierta delantera. Después, atraviesa la puerta que te llevará hasta el **vagón 10**. Como podrás ver, hay dos puertas; entra primero por la de la izquierda, deshazte de los dos guardias y entra en los dos camarotes. En el primero encontrarás una **nota** que debes almacenar y en el segundo podrás conseguir la **Unidad**. Sal del pasillo y entra esta vez por la otra puerta si deseas guardar la partida (han escogido un buen sitio para hacerlo).

Regresa de nuevo al **vagón 11**. Sólo encontrarás abierta la última puerta de la derecha, así que, adelante. Registra a tus compañeros muertos para hacerte con más **munición** y **botiquines**, y deshazte de los rusos que intentarán detenerte. Sigue avanzando a lo largo del pasillo hasta unas escaleras. Sube por ellas para llegar al piso superior del vagón 11 y entra por la puerta que verás a la derecha si quieres conseguir más **munición**. Después retrocede y avanza por el pasillo hasta llegar al bar. En la barra encontrarás otra **nota**; cógela y encuentra el **ascensor** que hay al final de la habitación. Para conectarlo, utiliza la Unidad que recogiste en el vagón 10. Al activarlo, varios terroristas intentarán detenerte, ignóralos y monta rápidamente en el ascensor para llegar a la cocina.

Nada más entrar, enciende el **interruptor** de la luz (en la pared del fondo) y busca sobre la encimera otra **nota** que almacenar. Después, abre las dos puertas que hay en cada extremo de la cocina. Primero, la que está tras el ascensor por el que has bajado y, por último, la que está en el lado opuesto. Ésta última te llevará a la cámara frigorífica, en la cual encontrarás al pobre **cocinero** un tanto... congelado. Coge su **tarjeta** y busca el interruptor del frigorífico a la izquierda de la puerta ¿que para qué?, luego lo descubrirás.

Sal de la cocina por la puerta que desbloqueaste al principio e introdúcete de nuevo en el vagón 10. puedes salvar antes si quieres en el... lavabo.

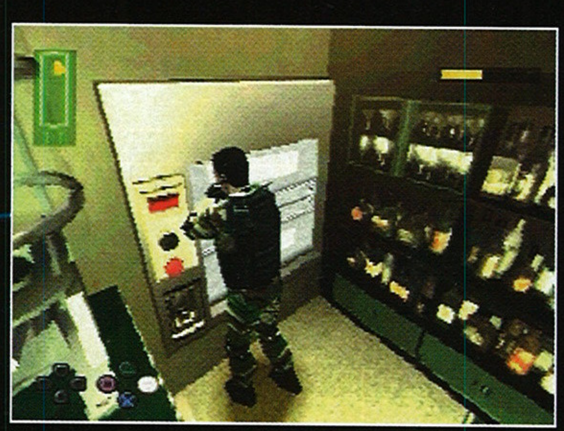
Esta vez sube por las escaleras que verás nada más entrar y usa la llave de oro del cocinero para poder entrar en el vagón VIP ("pa'gente mu'impotante").

Acto seguido, entra en la habitación que hay al fondo del lujoso pasillo para que Jack recoja la **lista de pasajeros** del coche VIP. Sigue avanzando hasta el otro lado del pasillo para encontrar otro camarote.

Sobre el escritorio podrás ver un **Memorando**, recógelo y archiva la contraseña que está escrita (1742). Con ella podrás abrir la puerta que hay en el centro del pasillo. Una vez lo hayas hecho, elimina al ruso, coge la **nota** que hay sobre el escritorio, y entra por la única puerta que hay para conocer a otras personas...





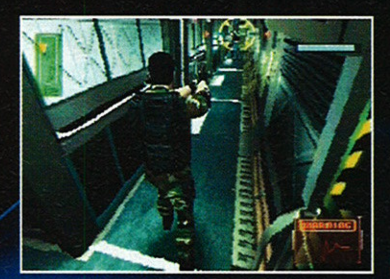


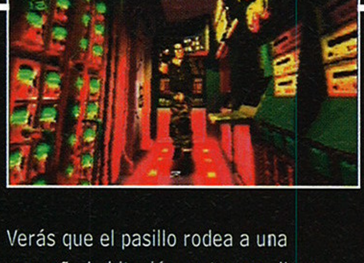


Novgorod

Tras la breve charla con el embajador, registra el cuerpo del soldado para conseguir la **tarjeta azul** y regresa al **vagón 11**. Ahora puedes volver a la cámara frigorífica y descubrir para qué la hemos descongelado. Una vez hayas cogido la **munición**, retrocede hasta el descansillo y entra por la otra puerta. Podrás usar la tarjeta azul en la puerta que encontrarás al fondo del pasillo. De este modo podrás acceder a la cubierta delantera del vagón 12. Deshazte de tu enemigo y sube por las escaleras.

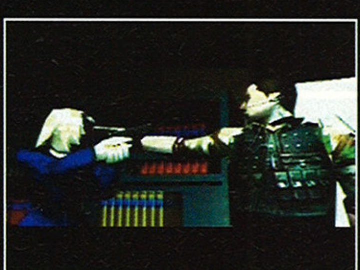
Una vez arriba, registra el cuerpo del guardaespaldas que hay en el recibidor y entra por la puerta de la derecha (para entrar por la otra puerta primero necesitarás encontrar el cierre de seguridad). De este modo llegarás a la sala de control. Tras deshacerte de los dos soldaditos, fíjate bien en la sala.





Verás que el pasillo rodea a una pequeña habitación; entra en ella y recoge del suelo el **Disco de Sistema**. Después, sal de la habitación y sigue avanzando por el vagón. Antes de cruzar por la siguiente puerta, recoge la **nota** que encontrarás sobre la mesa central. En esta nueva sala será donde debas introducir el disco de sistema (hazlo en el ordenador situado a la derecha). Esto te servirá para abrir la puerta cerrada del descansillo; la nº 12R01. Antes de salir de la sala, recoge la **nota** que hay en la pared, al lado de la puerta, para descubrir el recorrido del tren.





Retrocede el camino andado y entra por la puerta que has abierto para conocer a una mujer... de armas tomar.

Esmolensco

Tras mandar a la rubia (Christina Wayborn) con el embajador, deberás llevar a Jack al coche 13. Para ello, deberás introducir la tarjeta azul en uno de los ordenadores de esta misma sala y sobrescribirla para abrir la puerta del **vagón 13**. Antes de salir, registra el cadáver y coge la **nota**; después, baja de nuevo por las escaleras.

Ya abajo, entra en los camarotes para obtener más **munición** y **mensajes**. Llega hasta las duchas, recoge la **nota** pegada en las taquillas y sigue avanzando. Deshazte del soldado para conseguir su **botiquín** y avanza de nuevo hasta la puerta del vagón 13.

Usa la tarjeta sobrescrita en la puerta y siguiente parada... Minsk





Minsk

Nada más entrar en este vagón, sube por las escaleras para llegar al piso superior; aunque si lo prefieres, puedes guardar la partida en los servicios que hay en la parte trasera antes de seguir y registrar los camarotes para obtener **munición** y encontrar más **notas**.

Una vez arriba, deshazte del soldado y recoge la **nota** de la pizarra. Después investiga el ordenador que hay en esa misma sala para descubrir cuál es el código de la puerta. Tras leer la nota del ordenador, busca en los archivos de Jack el programa del embajador; gracias a él sabrás que la fecha de salida del tren fue el 24 de Diciembre (2412). Sigue avanzando por el pasillo del segundo piso hasta dar con los baños (al fondo). No olvides encender el **interruptor** de la luz para descubrir un cadáver y una **bañera** llena de sangre. Vacía la bañera para encontrar de este modo una **Llave Especial**. Sal de nuevo al pasillo y desbloquea la puerta con la contraseña correcta, la fecha de salida del tren (2412).





Antes de poder conocer a la familia del embajador deberás eliminar al guardia, coger del escritorio el **informe de los oficiales** y atravesar la puerta de la izquierda.

Después de esto, Jack escoltará a la mujer y la hija del embajador hasta el primer piso, y no podrás recuperar el control "prota" hasta que no se encuentre en el malparado vagón 14.





JEFE 1

Al entrar en el vagón 14, varios soldaditos te darán la bienvenida. Son demasiados y tienes poca munición, así que tómatelo con calma y sigue nuestras instrucciones.

Para empezar, escóndete detrás de los cubos metálicos y avanza poco a poco mientras disparas. Según vayas eliminándolos, recoge la munición para poder recargar tu arma. Lo aconsejable sería enfrentarte a ellos con al menos un botiquín en tu poder, por si las moscas. Recuerda recargar el arma antes de los enfrentamientos para que Jack no pierda tiempo en pleno combate. Pan comido.





Una vez te hayas cargado a los terroristas rusos, regresa hasta el **vagón 10** para averiguar que ha pasado con el embajador.

Según deshagas el camino, aparecerá algún soldado que otro para impedirte el paso, así que anda con cuidado por cada pasillo. Al llegar al vagón indicado, sube hasta la planta **VIP** y entra en la sala donde dejaste al embajador y a su guardaespaldas. Dentro estarán Mason (el guardaespaldas) y Christina. Escucha atentamente su historia (un tanto sospechosa, por cierto) y entra en el baño de esa misma habitación y abre el **grifo de la bañera**. Con el vapor, aparecerá escrito un número en el espejo, concretamente el 5. Después retrocede hasta el pasillo.

Tras la llamada de la OTAN, dirige al protagonista hacia la escalerilla por la que descendiste al principio de la aventura. Sube al techo del tren y





avanza hasta dar con el **vagón 9**. Para poder abrir la trampilla, usa la llave que encontraste en la bañera con sangre (la Llave Especial); después entra en el vagón.

Una vez dentro, recoge el **botiquín** del suelo y encamínate hacia el motor de los misiles. Espera a que los ejes estén elevados para correr hacia el otro lado del vagón y poder usar las escalerillas de bajada.

Avanza hasta el fondo del pasillo, ignorando la habitación de los misiles, y entra por la puerta de enfrente (la de la izquierda te lleva al siguiente vagón). En el suelo encontrarás a uno de los tuyos levemente herido (también encontrarás un punto para salvar la partida). Tras la charla, coge el **destornillador** de encima de la mesa y retrocede hasta el pasillo para entrar





en la sala de los misiles. Coge la **munición** que encontrarás en el suelo y usa el destornillador en los misiles. Activa el cronómetro y sal pitando de la sala antes de que te explote el misil en la cara. En el pasillo te esperarán dos soldaditos, pero eso ya no es nada para ti. Elimínalos y entra en el vagón 8. Escondidos tras las cajas, están dos enemigos más; deshazte de ellos y llega a la **grúa**. Acciona el interruptor para levantar la caja de metal y, más adelante, empuja la caja de madera para poder seguir avanzando.

Si tardas demasiado en hacer esto, o te entretienes más de la cuenta, automáticamente entrarás en la siguiente estación Slutsk. Pero si lo haces todo a la primera, esta estación no aparecerá y te encontrarás en Baranavichy.



BARANAVICHY

Cuando hayas retirado todas las cajas y eliminado al último ruso, sube por las escaleras y deshazte del terrorista. Entra por la puerta de la derecha para llegar a la sala de control. Dentro encontrarás a otros dos soldaditos a los que deberás eliminar. Investiga los cuerpos muertos para conseguir un **botiquín** y encuentra en la habitación otros dos **mensajes**.

Después de esto, acércate a uno de los ordenadores para encontrar la **llave** del dispositivo de control y acciónala. Acto seguido dirígete hacia el final de la habitación y acciona el interruptor que hay al lado de la puerta. Pasa a la siguiente habitación hasta llegar a la sala de control de las metralletas. Deberás controlarlas para ayudar a los equipos de rescate.







LUBLÍN

Después de escuchar los planes de los terroristas rusos, sal de la sala de control. Recibirás la llamada de Christina diciéndote que te espera en el **vagón 9**. Vamos allá pues.

Baja por las escaleras más cercanas y cruza la puerta que te lleva a dicho vagón. Al hablar con ellos, Mason te dará una **tarjeta roja**, la cual te permitirá entrar en el vagón 7.

Retrocede por la zona de las cajas del vagón 8 y, antes de usar la puerta de la derecha, entra en la otra habitación para encontrar una nota sobre el funcionamiento de unos robots (pero qué es esto).

Al entrar en el **vagón 7**, te encontrarás con un largo pasillo y una sala de control en el centro. Deshazte del guardia de vigilancia y entra en la sala de control. Recoge la **munición** que encontrarás en el suelo y sal de nuevo al pasillo para cruzar la siguiente puerta y llegar hasta unas escalerillas. Estas te llevarán a la sala de máquinas. Recoge el **botiquín** del suelo y baja de nuevo para entrar en el vagón 6 (por la puerta de la izquierda).

Al entrar te encontrarás con dos terroristas en el pasillo. Elimínalos e investiga la **taquilla 06** del vagón; dentro encontrarás **munición** para la metralleta (te será útil más tarde). Aproximadamente en el centro del vagón se encuentra el **interruptor** de emergencia; acciónalo para tener electricidad y poder salvar la partida en el retrete del vagón (aparte de para otras cosas). Según te dirijas a la entrada del vagón 6, recibirás una llamadita de Christina.

Después, por las escaleras al 2º piso y entra por la puerta de la izquierda para reencontrarte con el grupo. Como podrás ver, el enfermo necesita de tu ayuda para poder sobrevivir. Antes de abandonar la enfermería, registra al enfermo para averiguar su grupo sanguíneo. Después baja de nuevo al pasillo y encuentra al fondo otras escaleras por las que podrás subir al 2º piso.











Por la puerta de la derecha llegarás al laboratorio; avanza hasta el fondo de la sala y acciona el **purificador de aire** para poder entrar en la siguiente habitación. Dentro podrás recoger un **cargador** para el rifle de asalto y dos **Bolsas de Sangre**. Después investiga la sala anterior para encontrar dos **notas** que contienen los resultados de varias pruebas científicas.

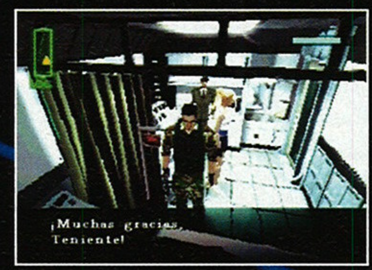
Tras finalizar esta tarea, regresa de nuevo a la zona de la enfermería, pero este vez entra primero por la puerta de la derecha. Aquí será donde puedas convertir esa sangre en la ideal para el pobre Bill. Antes de manipular la máquina, busca sobre la encimera dos **notas** más, una de las cuales te explicará, más o menos, el combinado que hay que hacer para preparar la sangre.

Iremos al grano, introduce una bolsa de sangre en la máquina y teclea el tipo de combinación que hay que realizar, es decir, el grupo sanguíneo −1 será B; el grupo sanguíneo −2 será RH +; y la combinación de medicinas será C, D. Después de hacer esto pulsa Start y recoge la sangre. Acto seguido lleva a la enfermería la sangre para curar al pobre Bill. Si dejas que Bill se muera combinando mal la sangre, se verá reflejado en tu récord y cambiarás el final de la historia.

POSEN

Una vez hayas llevado la sangre a la enfermería y escuches la historia de Bill, recoge la **tarjeta gris** y baja al piso inferior para poder abrir la puerta de seguridad del pasillo. En las taquillas que hay en la habitación encontrarás un **chaleco antibalas**, unas **gafas de infrarrojos** y una bomba **TNT**. Antes de seguir tu camino, regresa al lado del machote de Billy y regálale el chaleco antibalas; si no lo haces volverás a cambiar el final de la historia.





Un vez hecho esto, vuelve al almacén de armas y entra por la puerta de la izquierda para llegar a la habitación del equipaje. Sube por las escaleras hasta la **rejilla de ventilación** y entra por el conducto del aire para llegar a una sala de ventilación.

En el suelo encontrarás un utilísimo **botiquín** y **munición**, recógelos y desbloquea la puerta que da al pasillo del vagón 6. Sin salir todavía de la habitación, sube por la escalerilla y prepárate para afrontar un nuevo reto, aunque un poco más fácil que el anterior, tranquilo.



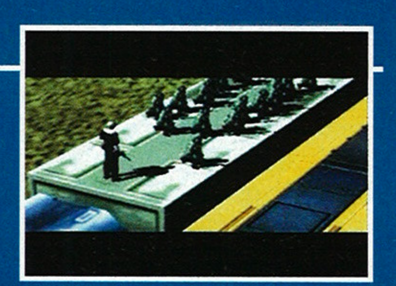


BERLÍN

JEFE 2

Al adentrarte en Berlín verás que un grupo de terroristas intenta subir al tren. Tu misión será evitarlo. Para empezar encontrarás a tres terroristas frente a ti y dos a tu espalda. Deshazte primero de los que tienes detrás agachándote y levantándote para despistarles y después ocúpate de los otros haciendo lo mismo. Luego sigue al hombre de la ballesta hasta el tren de asalto.





LEIPZIG

Una vez hayas entrado en el tren de asalto por la trampilla, recoge la **munición** del suelo y salva la partida en el punto que hay en la pared. Aprovecha también para deshacerte de de las cosas menos importantes para tener espacio suficiente para lo que pueda venir después.

Ahora entra por la puerta de la izquierda y deshazte de los dos perros y de los rusos. Coge las **granadas** y sal de nuevo de la habitación. Esta vez coge el camino contrario y elimina al soldado que se esconde tras las cajas. Después entra por la puerta que hay al fondo del vagón y encontrarás a un verdadero enemigo final. (Jefe 3).



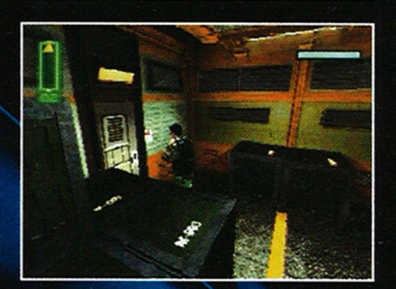


Tras vencerle, recoge el **Microfilm A**, la **ballesta** y la **Tarjeta Blanca**. Antes de seguir avanzando sería muy recomendable que retrocedieras para salvar la partida porque... nunca se sabe que puede pasar.

Después de todo esto, debes utilizar la tarjeta blanca para poder acceder al **vagón 1** del tren de asalto. En esta nueva sala encontrarás los paneles de control que te permitirán acercarte al **Siega Azul** y así volver con tus compañeros. Para hacerlo todo con éxito te darán un tiempo de tres minutos y medio, así que atento a las explicaciones, porque cualquier error puede ser fatal.



Antes que nada recoge el **botiquín** del suelo y la **nota** de encima de la mesa. Después, dirígete hacia el panel de mando que hay a la izquierda de las escalerillas para controlar la velocidad del tren de asalto. Con los botones de dirección del tren podrás acelerar y frenar. Empieza acelerando al máximo hasta que tengas al tren a la vista; después reduce poco a poco hasta alinearlo con el vagón 4 (el que está parpadeando). Si no lo consigues, éste será el fin del trayecto ya que te encuentras en una vía muerta. Si lo consigues, sube rápidamente por las escalerillas para que Jack pueda llegar al otro tren.







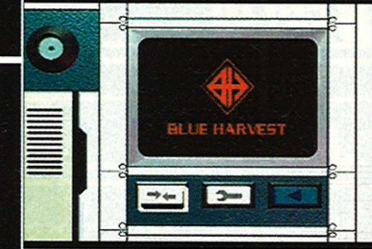
JEFE 3

Escóndete tras las columnas de madera igual que hace tu enemigo y dispara cuando cambie de posición. Si permaneces quieto en un mismo sitio, el enemigo se acercará a dispararte fácilmente; así que, rueda de lado a lado del vagón para ponérselo difícil. Como los juegos de cámara a veces te harán pasar un mal rato, intenta permanecer entre las dos primeras columnas para poder ver bien a tu rival. ¡Suerte!



Francfort



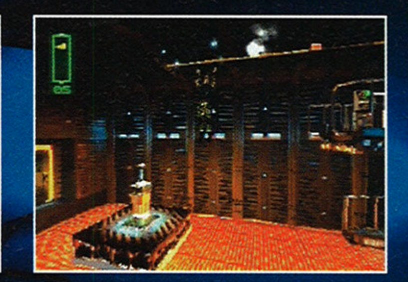


Una vez estés a salvo en el Siega Azul, entra en el vagón 4 por la trampilla. Coge los **explosivos** del suelo y baja por las escalerillas. Por la puerta de la izquierda accederás a un pasillo que te lleva a la sala de control; elimina al guardia que hay dentro y recoge una **nota** que encontrarás en la habitación. Después avanza hasta llegar a una pequeña sala con una **máquina de mantenimiento**. Esta máquina tiene tres botones: izquierda (flechas), centro (llave inglesa) y derecha (botón azul). Con estos botones podrás abrir la compuerta que te llevará al vagón 5. El orden correcto es: izquierda, derecha, centro, derecha.

Después entra por la puerta de la izquierda y abre la trampilla. Jack accederá al siguiente vagón sin dificultades. Desbloquea la puerta de la izquierda, que te conducirá al vagón 6 ¡pero no entres todavía! Avanza por la puerta de la derecha y entra por la única puerta que hay en el pasillo. La sala contiene un sistema peculiar de seguridad; para pasar sin problemas, equipa las gafas de infrarrojos y avanza con cuidado hasta el final de la habitación. Al final encontrarás un **interruptor**, púlsalo y regresa por donde has venido. ¡Y que no se te olvide recoger la **cuerda con el gancho** que hay en el suelo antes de salir!

Desde el inventario, combina la ballesta con el gancho y la cuerda que acabas de recoger y regresa hasta el principio del vagón 5 para poder subir al segundo piso. Entra por la puerta de la derecha y prepárate para enfrentarte a un pequeño amigo (agáchate y dispara rápido). Recoge la **munición** para el fusil y gira la esquina para encontrar una **ametralladora** en la estantería. Sé prudente y no la equipes todavía, que hay más juego por delante.









Entra en la siguiente habitación y elimina a los dos guardias que se esconden tras las cajas; después camina hacia el final de la sala para encontrar un nuevo **interruptor**. Acciónalo para desactivar el mecanismo de seguridad del piso inferior (en la sala donde encontraste la cuerda) y recoge la **nota** que hay encima de una de las cajas de la sala.

Baja de nuevo y llega hasta dicha habitación para poder entrar por la puerta que antes estaba electrificada.

La siguiente habitación contiene una rejilla electrificada en el sue o; para poder pasar al otro lado, acciona el **interruptor** del ascensor y usa la ballesta cuando estés arriba. Acto seguido, avanza rápidamente e intenta esquivar las descargas eléctricas de la rejilla (antes de que salga el rayo podrás ver una bola de luz que te avisará). Después déjate caer y coge el **microchip**. Afortunadamente, todas las trampas de la sala se desconectarán al hacerlo. Sal de allí por la puerta contraria a la que has entrado y recibirás una llamada de Christina.

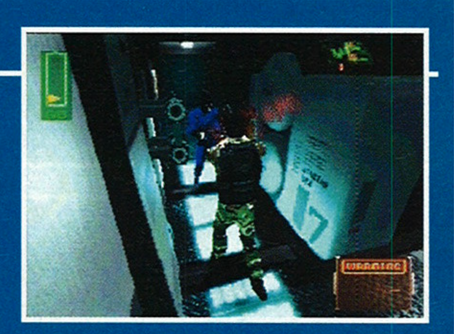
Tras escuchar el disparo, corre hacia la **enfermería** en el vagón 6 para averiguar qué ha pasado. Después introduce el Disco 2 en la consola.

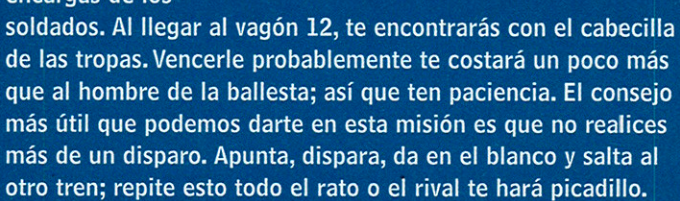
Stuttgart

Continúa de nuevo la aventura regresando hasta el vagón 12. Según vayas retrocediendo, será mejor que vuelvas a investigar las habitaciones una a una, ya que aparecerán nuevos objetos que podrás utilizar, tales como **granadas de mano**.

Al llegar al **vagón 9**, encontrarás en el pasillo unas cuantas **minas**; pasa corriendo hacia el otro lado, para evitar así que te pueda alcanzar la onda expansiva, y sube por la escalerilla. En la sala de máquinas te encontrarás con el primer terrorista; deshazte de él y recoge su **botiquín**. Después sube al tejado y prepárate para un nuevo y peligro enfrentamiento, que culminará en un mano a mano con el cabecilla de los terroristas...

Jefe 4





Deberás deshacerte de nuevo de las tropas del enemigo antes de poder enfrentarte a él. Recorre los techos de los dos siguientes vagones mientras te encargas de los soldados. Al llegar al vagón 12, te encontrarás con el cabecilla de las tropas. Vencerle probablemente te costará un poco más que al hombre de la ballesta; así que ten paciencia. El consejo más útil que podemos darte en esta misión es que no realices más de un disparo. Apunta, dispara, da en el blanco y salta al otro tren; repite esto todo el rato o el rival te hará picadillo.



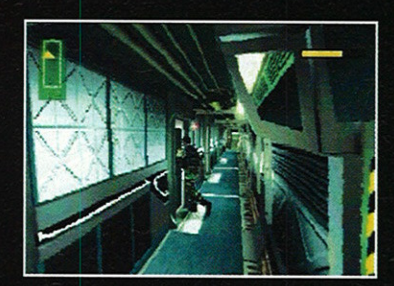
Una vez hayas acabado con él, recoge el **Microfilm B** y entra por la escotilla del vagón 11. avanza hasta el siguiente vagón y sube al segundo piso para encontrar en la puerta de la derecha al temido Zugoski.

Será mejor que no pierdas el tiempo ni las balas con los enemigos que encuentres por el camino. Resérvalas para lo que vendrá a continuación.

JEFE 5

Sin duda éste será uno de los enemigos más difíciles con los que te encontrarás en todo el juego. Será mejor que equipes tu ametralladora para que tus disparos le hagan más daño; pero no dejes apretado el botón de disparo porque al disparar sólo la primera bala le hará daño. El resto serán balas perdidas. Además de todo esto, el muy granuja esquivará algunos disparos y usará granadas de mano. Paciencia chico, paciencia y recuerda que tienes un punto para salvar justo antes de entrar en el vagón 12.







Si entregaste el chaleco antibalas a Billy, éste habrá sobrevivido al tiroteo y hablará contigo. Una vez eliminado Zugoski, recoge su **Pitillera** y la **Placa de Oro**. Al ir hacia la puerta recibirás una llamada de Christina; dirígete hacia el vagón 10 y sube a las habitaciones VIP. ¿Recuerdas el lugar exacto en el que encontraste al embajador y a su secretario?, pues tienes que llegar allí y entrar en el baño del dormitorio. Nada más entrar, verás en la pared un extraño cuadro con forma de pentágono. Introduce en él la placa de oro que obtuviste de Zugoski. Se abrirá una puerta secreta tras el espejo y podrás acceder a la biblioteca. Coge el **cargador** del rifle de asalto que hay en el suelo. Después recoge la **nota** del embajador y el **Disco Láser A** que verás encima del escritorio. Si no coges el disco, el embajador morirá y acabarás en uno de los peores finales.

Tras esto retrocede hasta el vagón 4 en busca de Christina (para ello retrocede hasta el vagón 11 y usa las escalerillas que te llevan al tejado). Necesitarás la tarjeta de oro para poder entrar por la puerta de la izquierda en el segundo piso. Nada más entrar, encontrarás un **armario** a la derecha; investígalo y recoge la **pistola** que hay dentro. Después combínala con la que ya tienes y podrás atacar con las dos a la vez.

En esta misma habitación localizarás un **manual de emergencia**; cógelo y avanza hasta la siguiente habitación. Encima de la mesa te hallarás con lo que parece una **nota de rescate** (pobre Chris) y una **Tarjeta Negra**.

Ve hacia el coche 3 con la tarjeta y con el microchip que encontraste en la sala electrificada. Usa la tarjeta para abrir la puerta que hay al final del vagón 4 y elimina a los dos guardias que encontrarás. Al llegar al final del vagón 3, verás un ascensor que te llevará a la segunda planta. Antes de subir, entra por la puerta de la derecha y recoge la **nota** que hay sobre la encimera, la **munición** para el rifle de asalto que hay en el suelo y la **llave pequeña** que hay sobre el panel de mando. En esta misma sala puedes guardar la partida. Coge el ascensor y prepárate para ver otra FMV...

Vaya con el señor secretario; en fin, recoge el **botiquín** del suelo y sigue al embajador. En la siguiente habitación encontrarás en el suelo una **mira** para una de tus armas y una **nota** un poco más adelante; recógelas y sigue hasta la siguiente sala.

Baja con el montacargas y regresa hasta la habitación con estatuas de la segunda planta del vagón 4. Con la ayuda del embajador y del **colgante** que te dio su hija, podrás obtener un **disco** con información secreta. Cógelo y sal de la habitación. Tendrás que darte un paseíto hasta el vagón 15 (lleva la llave pequeña). Al llegar al vagón 6, entra en la habitación en la que encontraste el chaleco antibalas y ve a la derecha. Abre la taquilla con la llave y obtendrás el **rifle de asalto** y un cargador. Combina la mira con el rifle y obtendrás un arma magnífica.

Emprende de nuevo el camino hacia el vagón 15 para detener a Mason y rescatar a Chris. Pero cuidado, porque en el camino de vuelta robots, minas y soldaditos te harán la vida imposible.





ZÚRICH

Al llegar al techo del vagón 9 te encontrarás con otro pequeño contratiempo; un nuevo enemigo, esta vez con pistolas láser, te dará la bienvenida. (Jefe 6)

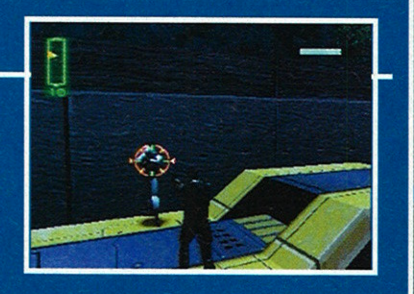
Al acabar con él, recoge el Microfilm C y sigue tu camino hacia el vagón 15. En dicho vagón encontrarás un botiquín, una nota y munición para el rifle. Además hay un punto para salvar la partida. Después de todo esto, asegúrate de que llevas el Disco de Información contigo.

Accede pues a la siguiente puerta y... a ver qué pasa.



JEFE 6

Tranquilo porque este enemigo es más fácil que los anteriores. Para empezar deshazte de sus tropas; después, el individuo te atacará por la espalda. Usa las volteretas para esquivar sus disparos y corre cuando dispare hacia arriba para provocar un desprendimiento de rocas. De todas formas, con el rifle en tu poder, bastarán menos de cinco disparos para dejarle KO.



Tras escuchar al pirado de Mason, coge la nota que hay encima de las cajas y abre el maletín y dentro encontrarás el Disco láser B y la llave para liberar a la pobre Chris. Acto seguido retrocede hasta el hangar e investiga el tanque para abrir de un cañonazo la puerta. Aparecerás en el vagón 14. prepárate para regresar hasta ¡el vagón 4 otra vez!.

GINEBRA

Deshazte de todo el que te encuentres a tu paso y emprende el regreso a la sala de control del vagón 4. Asegúrate de llevar el Disco Láser B para dárselo a Billy en cuanto le veas. Al entrar en la sala, te enterarás de que Mason ha colocado una bomba nuclear en el tren. Tu misión será muy delicada en esta ocasión. Tendrás 11 minutos para encontrar la bomba, desactivarla y salvar a todos tus compañeros. Así que ánimo y al toro. Dirígete al coche 2.





LYON





Antes de entrar en el vagón 2, asegúrate de haber investigado los tres microfilms y de llevar la pitillera de plata contigo. Después, entra en el vagón y avanza hasta el fondo para poder recoger unos **alicates** y un **endoscopio**. Coge también la **nota** que está en el panel de control y disponte a abrir las tres cajas.

Usa el endoscopio en cada caja para poder cortar los cables. Las cajas están en orden, es decir, la caja más cercana al final del vagón corresponde al Microfilm A, la segunda al microfilm B y la tercera al C. En cada nota de los carretes encontrarás el orden exacto para cortar los cables. De cualquier forma, te lo explicaremos. En la primera caja el orden será: blanco, rojo, azul. En la segunda será: rojo, blanco, amarillo. Y en la tercera: rojo, negro, verde.

Cuando termines aparecerá un extraño mensaje en uno de los monitores de las bombas. Recibirás una llamada del cuartel general y Christina vendrá a visitarte con serios problemas. Después de escuchar todo lo que te tiene que decir, sal al descansillo y sube por las escalerillas al segundo piso. Llega hasta el otro lado y baja por otras escalerillas de nuevo a la planta baja. Ahora tan sólo cruza la puerta para llegar al vagón 1.

Nada más entrar podrás ver un punto para salvar; será mejor que lo uses para prevenir lo que pueda suceder a partir de ahora. También encontrarás en el suelo un **lanzagranadas** y una nueva ampliación para tu rifle de asalto, lo que le convertirá en el arma que estabas deseando tener.

Asegúrate de que llevas contigo el Disco Láser A y de que combinas el lanzagranadas con el rifle de asalto. Carga de granadas éste último y avanza hasta la sala de control. En el suelo encontrarás un **botiquín** que te vendrá muy bien y en el panel de control un nueva **nota**. No te olvides de coger ambas cosas.

Descubrirás si por fin todo ha salido bien en el momento en que Jack sea capaz de desenganchar del primer vagón el resto del Siega Azul. Esto sucederá si puedes acceder al control del panel de mandos. De ser así, no lo dudes y presiona el botón para desenganchar los vagones y permanece atento a la escenita.



Te enfrentarás al malévolo Mason, pero no será un adversario de tu talla si posees el lanzagranadas. Lánzale unas cuantas bombas para acabar con él cuanto antes y poder ocuparte así del verdadero problema: la cabeza nuclear.

Entra por la puerta que hay a la derecha del panel de control para llegar a la cabecera exterior del tren e investiga la pequeña compuerta que hay en el centro. Lo único que te queda por hacer ahora es acertar a cortar correctamente los cables y para ello te servirá la pitillera de plata. Chequéala en el inventario y descubrirás la clave: estrella azul, luna negra y cuadro rojo. Deberás cortarlos en ese orden y de modo que coincida el símbolo con el color de los cables.

Enhorabuena, acabas de salvar a París de la devastación y, como recompensa, obtendrás munición infinita para el rifle de asalto y para las pistolas ¿no está mal, eh?









AHORA TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO LA

NUEVA REVISTA

100% GUÍAS Y TRUCOS

PARA PLAYSTATION

POR SÓLO 495 PTAS



Parasite Eve 2

Con una ambientación a medio camino entre *Expediente X* y *Resident Evil*, este Survival horror se desarrolla en un mundo en el que las mitocondrias (unos organismos celulares que todos llevamos dentro) están mutando a la gente en monstruos. Nuestra única salvación es Aya Brea, una chica guapa, valiente y con poderes sobrehumanos. En nuestra guía encontrarás cumplida información de todos los escenarios del juego, para que no te dejes ni un sólo ítem por encontrar. ¡Disfrútala... si puedes!

4 DE SEPTIEMBRE DEL 2000. 8:18 PM

Centro M.I.S.T, Los Ángeles



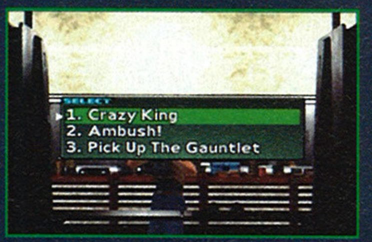
Antes de enfrentarte a los ANMCs, tendrás que practicar un poco en la galería de tiro **(1)**. En ella podrás combatir para practicar en cinco niveles distintos, según la modalidad. Además, a medida que vayas matando criaturas se te recompensará con BPs, con los que podrás comprar todo lo que necesites en el arsenal **(3)**.

Cuando creas que ya dominas las técnicas de combate, sal de la galería de tiro **(1)** y ve a hablar con Pierce, que te está esperando al otro lado del cristal. Éste te comentará que en la torre Akropolis se ha montado un buen follón, y que el jefe Balwin ha ordenado que te dirijas hacia allí inmediatamente. Ve al Parking **(2)** para recoger un **tónico 2** y un **teléfono**. Antes de montarte en tu flamante Sedán para dirigirte a la torre, ve al arsenal **(3)** y compra los ítems que creas conveniente.

Una vez armado (perdón, armada), regresa al Parking **(2)**, habla con Pierce y dirígete finalmente a la torre.



Antes de enfrentarte cara a cara con las ANMC, entrénate en la sala de tiro.



Para amenizar tu entrenamiento, elige la canción que más te guste de esta lista.







4 DE SEPTIEMBRE DEL 2000. 8:56 PM

Torre Akropolis, Los Ángeles

Avanza por el tremendo caos que se ha desatado en los alrededores de la torre y habla con un par de policías para que te pongan al corriente de la situación.

Una vez dentro de la torre, sal del hall de los ascensores. Llegarás a la sala principal **(4)** donde verás a casi todo el equipo SWAT descuartizado. Examina sus cuerpos y conseguirás un **tónico 1** y un **tónico 2**. Fíjate en el mapa de la torre que hay en medio de la sala para poder orientarte fácilmente por el edificio. En esta sala también encontrarás un **teléfono** con el que informar a tus superiores y una caja con **munición** infinita de 9 mm.

Abre la puerta que hay al lado del teléfono para acceder a otro hall de ascensores **(6)**. Allí encontrarás a un SWAT agonizante, que te dirá que vayas a la cafetería **(15)** para rescatar a una civil que se encuentra atrapada. Antes de expirar, te entregará la **llave** de ésta, para que puedas abrir la puerta.

Dentro de la cafetería **(15)**, lo que parecía ser una apacible señorita se convertirá en una horripilante ANMC. Acaba con ella y coge de su cuerpo un **implante**. ¡Pero no te confíes! Cuando creas que todo ha acabado, la criatura volverá a atacarte. Por suerte para ti, Rupert pasaba por la zona y te salvará en el último momento de este ataque.

Tras el susto, te dirá que informes a Balwin de todo lo sucedido, así que vete al teléfono de la sala principal **(4)**.

Una vez hayas informado, vuelve a la cafetería **(15)**, ojea la **revista de ciencia** que hay encima de una mesa, y entra por la puerta del fondo. En el pasillo **(8)** encontrarás la **llave azul** colgada en la pared. Métete por la primera puerta del pasillo **(8)** y pasa al almacén de la cafetería **(7)**. En su »

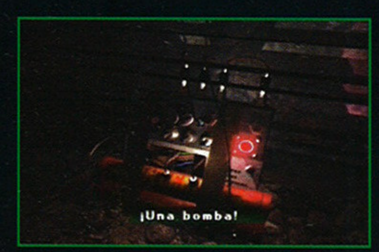

No es una apacible mujer leyendo un periódico, ¡es una ANMC!


Dentro de esta bonita fuente, hallarás un lanzagranadas bastante potente.

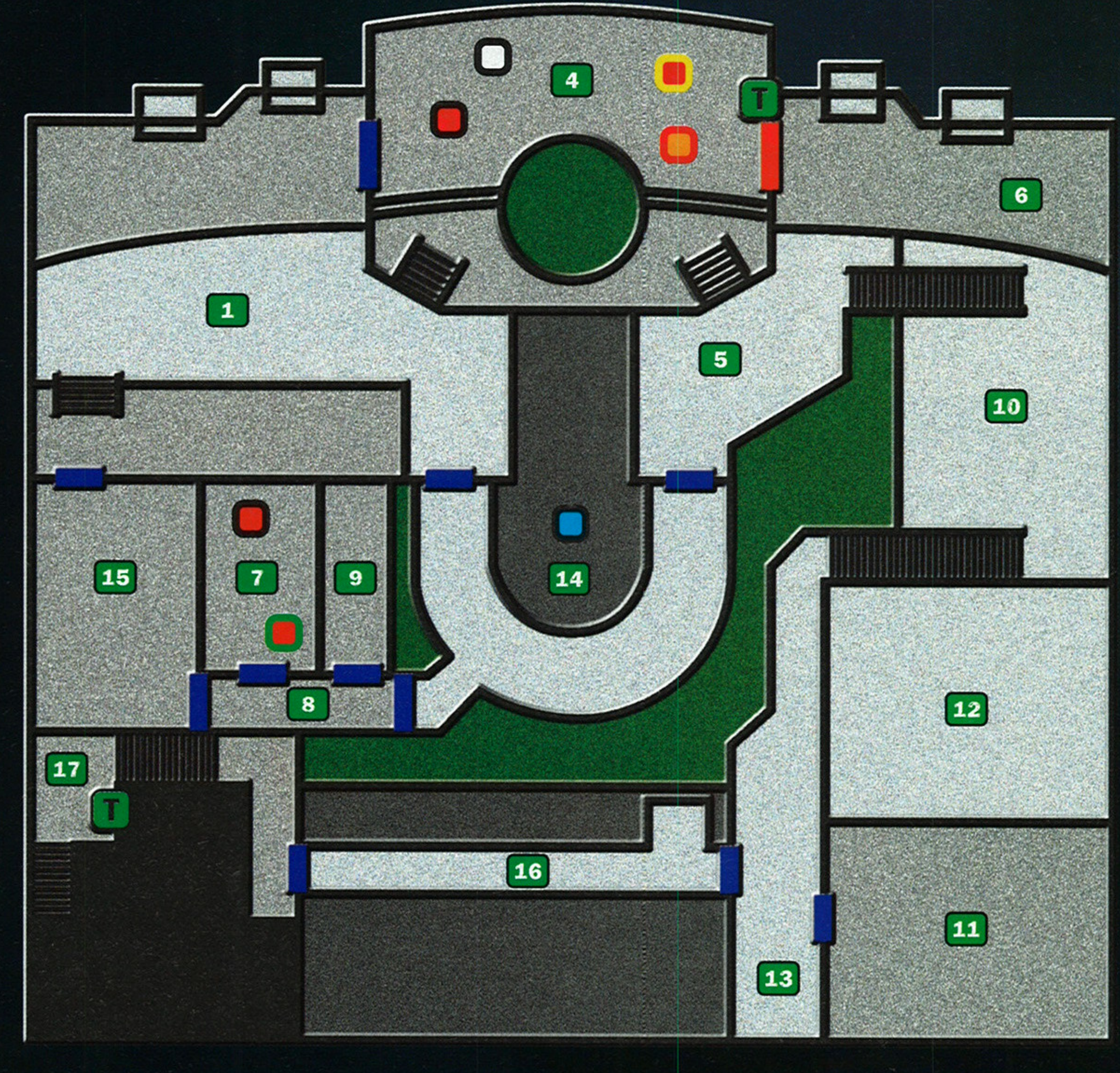


Descansa un rato y mira por el monitor como un SWAT planea volar la torre.


Te presentamos a Nº9, un personaje que complicará tu misión y la de Rupert.



A alguien se le ha ocurrido la maravillosa idea de volar la torre contigo dentro.



T	Teléfono		Tónico 1		Mapa
	Puerta		Tónico 2		Munición 9mm. P.B.
	Puerta cerrada		Sedante		lanzagranadas

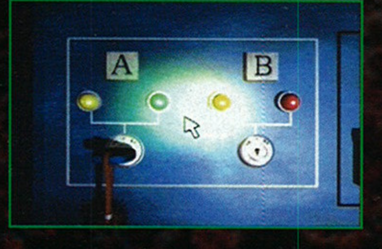
» interior encontrarás un par de objetos muy interesantes: un **tónico 1** y un **sedante**. Cógelos, abre la otra puerta del pasillo **(8)** y métete en la sala de control de la torre **(9)**. Una vez allí, coloca la llave azul en la maquinaria para abrir la puerta del patio **(5)** y activar las escaleras mecánicas. En esta sala, además, si aumentas el brillo podrás ver por el monitor a un SWAT sospechoso y a tu compañero Rupert. Por último, en la pared de la habitación verás una **partitura**, en cuyo interior se esconde una clave secreta. Si la observas con detenimiento verás que Do es 1, Re es 2 y Mi es 3, y que justo debajo, entre interrogaciones, aparece escrito Sol, La y Do. Así, deducimos que la contraseña oculta es **561**, aunque de momento no te servirá para nada.

Ahora ve a la puerta del patio **(5)** que acabas de abrir, y sube por las escaleras mecánicas. Llegarás a un observatorio **(10)**, donde podrás coger un **chaleco antibalas** del cadáver del SWAT en lo alto del banco. Ya con él en tu poder, baja por las otras escaleras mecánicas y coge una **ametralladora** de otro SWAT muerto que hay en el jardín **(13)**. Entra en el santuario **(11)** y verás a Rupert acompañado por un misterioso personaje, que huirá nada más verte. Recoge la **llave roja** que hay en el pasillo central del santuario, y entra en la habitación contigua **(12)**. Allí encontrarás **dinamita** suficiente para volar toda la torre y una **tarjeta negra**.

Regresa a la habitación de control de la torre **(9)** y coloca la llave roja junto a la cerradura en la que introduciste la azul. Verás como se seca rápidamente la fuente **(14)** que hay en el patio **(5)**, con lo que te será posible hacerte con el **lanzagranadas** que guardaba en su interior.

Ahora, vete hacia el puente **(16)** que hay pasando el jardín. Usa la clave que conseguiste en el puzzle de las notas musicales -561- para que baje el nivel del agua del puente y puedas cruzarlo sin peligro. Desde allí dirígete hacia el helipuerto y, cuando estés a punto de llegar, salva la partida y equípate lo mejor posible para enfrentarte al ¿hombre? enmascarado que atacó a Rupert. Cuando luches con él, evita los golpes de su machete, sobre todo cuando está cubierto de fuego, ya que te matará de un solo tajo. Para acabar el combate rápidamente, dispara a los cables de alta tensión cuando pase junto a ellos (así se llevará una buena descarga) y lánzale un par de granadas.







Cuando esté "zombie" te retará a una lucha sin cuartel en lo alto del helipuerto, pero el muy cobarde huirá en cuanto lleguéis, abandonándote para que mueras en la explosión de la torre. Tranquilo: poco antes de la explosión aparecerá Rupert con un helicóptero, con el que podréis huir de la torre.

5 DE SEPTIEMBRE DEL 2000. 1:44 PM

Oficina M.I.S.T., Los Ángeles

Equípate lo mejor posible en el arsenal **(3)** de la estación M.I.S.T. antes de dirigirte al desierto Mojave. En este sentido, no olvides revisar el maletero de tu Sedán. En él hallarás algunos ítems de utilidad. Por último, en el Parking **(2)** verás un **tónico 3** y un **teléfono**. Cógelos.

Ya con tu inventario bien provisto, habla con Pierce hasta que te deje partir hacia tu próxima misión.





5 DE SEPTIEMBRE DEL 2000. 12:13 PM

Desierto Mojave, Nevada

Nada más llegar a la gasolinera **(18)**, verás junto a tu coche una caja con **munición** de 9mm infinita. Al lado de la puerta de la tienda de comestibles, hay un **teléfono** con el que podrás informar a Pierce y salvar la partida. Ve hasta la plaza del motel **(19)**, y acaba con la nueva ANMC que te espera. Entra en la habitación 2 **(21)** y revisa dos veces el armario para conseguir un **antídoto**.

Tras la valla que hay al lado de la expendedora de hielo, en la plaza del motel **(19)**, encontrarás un **tónico 1**.

Ve a la factoría del garaje **(25)** y activa el disyuntor que hay al lado del coche sin ruedas para que el panel de control reciba corriente eléctrica. Una vez activado, manipula el panel para hacer girar el coche que te corta el paso, abre la valla amarilla y vuelve a colocar el vehículo en su posición original. Pasa por el hueco de la malla y pulsa el interruptor del portón. En el interior del garaje **(26)** te encontrarás con Douglas, un granjero solitario que te ayudará en tu investigación, y que aunque parece algo rudo, te dará la llave de la mejor suite del motel **(41)**.

De camino a tu habitación, recoge de los escombros del Parking **(29)** 50 **cartuchos** para la escopeta. Dentro »

- Teléfono
- Caja
- Puerta
- Tónico 1
- Antídoto
- Munición 9mm. P.B.
- 50 cartuchos
- Mapa
- Lata de refresco
- Compra de ítems
- Bolso de cintura

» de la habitación 6 **(41)** encontrarás un armario en el que podrás guardar lo que no te sea útil, y podrás salvar la partida usando el teléfono.

Asómate al balcón y verás a un tipo en lo alto de la torre del agua **(31)**. Desciende por las escaleras cercanas y rescata al pobre desgraciado. En la base de la torre tendrás una dura lucha con unos cuantos bicharracos. Durante la lucha, deberás ir hacia el **interruptor** que hay en la valla electrificada. Púlsalo para abrir la puerta de la valla y corre para entrar antes de que se cierre. Acaba con unas cuantas ANMCs hasta que caiga la escalera desde lo alto de la torre. En lo alto te encontrarás con un detective privado, Kyle Madigan. Después de hablar con él, sube hasta lo más alto para recoger de un cadáver una **llave** y un **tónico 1**.

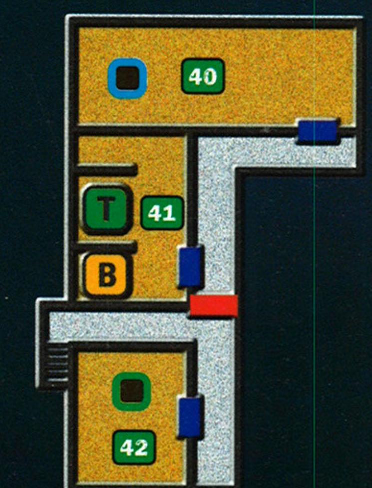
Desciende ahora y abre la puerta que hay en la base de la torre para dar con el almacén del bar **(33)**. Si buscas bien, hallarás un **imán** y un **tónico 1**. A su vez, dentro de los servicios conseguirás el mapa de la zona. Con él en tu poder, dirígete a la factoría del garaje **(25)** por el camino que pasa justo al lado de la torre de agua **(31)**. En este pasillo **(39)**, verás un **interfono** que podrás utilizar para comunicarte con Douglas. Éste te dirá que en la malla que hay al lado de la puerta encontrarás la **llave**. Para hacerte con ella, utiliza el imán para atraer la dichosa llave hacia ti por el agujero que tiene la malla. Atraviesa el garaje hasta llegar a la caravana de Douglas **(35)**, donde podrás usar el teléfono y comprar todo lo que necesites. Cuando estés hablando con Douglas acerca del refugio, oirás un grito. La única forma que hay de llegar hasta la casa de la que proviene ese alarido, es ir al pozo que hay al lado del garaje **(24)**. El perro de Douglas te llevará hasta él, pero para bajar necesitarás el **cable metálico** que hay en la chatarrería **(34)**.

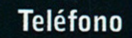
Una vez estés en las alcantarillas, sería pan comido llegar hasta la tienda de comestibles si no fuera por la "arañita" que te espera. Al menos, cuando acabes con ella obtendrás un **frasco con proteínas**. De cualquier manera, si encuentras las alcantarillas demasiado oscuras, pulsa los dos **interruptores** que encontrarás.

A continuación, entra en la bodega **(44)** y coge del fondo de una caja el **"resplandor"**. Con él podrás cegar a tus enemigos. Después, sube por las escaleras para llegar, por fin, hasta la tienda de comestibles **(30)**. Aquí podrás tomar prestado una **lata** de un popular refresco y un **tónico 3**. Sal por la puerta del fondo y entra en la primera tienda **(36)** que veas en la calle. Dentro podrás hallar un bonito bolso de cintura. En la tienda contigua **(37)**, verás un armario que está atornillado. Para retirarlo y entrar por el hueco que da a la habitación de donde procedía el grito, necesitarás una **llave inglesa**. Se una niña buena, ve hasta la caravana **(35)** de Douglas y pídele permiso para coger la llave de su garaje **(26)**. Ahora vuelve al armario, usa la herramienta y accede a la sala contigua **(38)**. Aquí dentro verás como una mujer es asesinada por nuestro "viejo amigo" de la torre Akropolis. Esta vez será más fácil acabar con él, ya que tienes espacio suficiente para esquivar sus golpes.

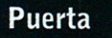
Cuando te libres de él, ve con Madigan hacia tu coche **(18)**, o mejor dicho, lo que queda de él. Para ir al refugio deberás pedirle a Douglas su vieja camioneta, por lo que tendrás que ir de nuevo a la caravana **(35)** para pedírsela prestada. Lo hará, por supuesto, pero no te ilusiones, que la cosa no es tan fácil como parece. Al maldito cacharro le hacen falta unos arreglos y combustible. Douglas se encargará de arreglarla y tú deberás buscar un recipiente con el que llevar el combustible hasta el garaje. Para ello, nuestro amigo campesino te entregará una **llave.** Dirígete a la recepción para usar la llave que acabas de conseguir y mira las notas que hay en la pared para averiguar la **contraseña** de la caja registradora. La clave en cuestión es **3033**, y se obtiene fijándote en las edades a la que murieron Doc Holliday y Wyatt Earp. Las fechas se encuentran en los cuadros de las habitaciones **1**, **2** y en el de la recepción del motel. Dentro de la caja registradora está la **llave maestra** del motel Bronco.

Dirígete al almacén **(40)** del piso de arriba para recoger el **bote de gasolina**. Allí encontrarás una caja fuerte cuya contraseña es **4487**, número que se obtiene al contestar a




Teléfono

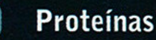

Armario


Puerta

Puerta cerrada


Frasco

Bolso de cintura

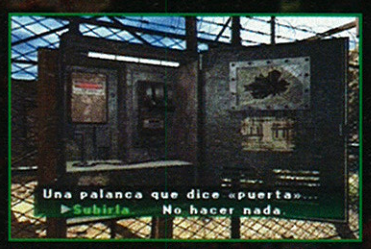

Proteínas

Resplandor


Recuerda que al lado de tu coche hay una caja con munición ilimitada de 9 mm.



Aunque desconfíe te ti al principio, Douglas no dudará en ayudarte.



No seas tan "burro" como las ANMCs. Sube la palanca para abrir la puerta.



Registra a nuestro "viejo amigo" para conseguir una llave y un tónico.


Si consigues que sobreviva este lindo perrito, podrás ver un final diferente.


Tu paseo por las alcantarillas sería pan comido si no fuese por esta "arañita".



En el motel, Aya volverá a enfrentarse con el malvado Nº9. ¿Logrará vencerle?


Tras un día muy atareado, nada como una tonificante ducha para recuperar las energías perdidas a lo largo de la jornada.


No siempre el pez grande acaba comiéndose al pez pequeño, ¿verdad? Esperemos que no, porque si no es así, pobrecita Aya...

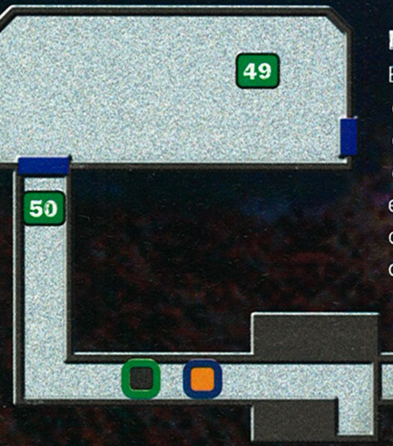
» las cuatro preguntas entrecortadas que hay escritas en las habitaciones **(28)**, **(44)**, **(37)**, **(23)**. Tu esfuerzo se verá recompensado con un **frasco** que activará tu metabolismo.

De camino a la gasolinera **(18)**, pásate por la habitación 5 **(42)** para recoger del armario otra bolsa de cintura. Llena el bote con gasolina usando los surtidores que hay al lado de tu destrozado Sedán y, antes de entregarlo, ve al bar **(32)** para hablar con Madigan. Tras un breve respiro, dale a Douglas el bote de gasolina y vete a tu suite a descansar. Antes de meterte en la cama salva, porque tras tu siesta y tu reconfortante ducha, aparecerá la ANMC más grande de todo el juego. Para derrotarla, ármate de paciencia y buenas armas, y trata de evitar su fuego y sus puñetazos. Cuando la elimines ganarás un **frasco de proteínas** y **4 granadas**. Cógelas, baja a la plaza del motel **(19)** para hablar con Douglas y ve a la caravana **(35)** para que te regale un arma. Tras eso, regresa al garaje **(26)** y dirígete con Madigan al refugio.

6 DE SEPTIEMBRE DEL 2000. 12:06 AM

En las afueras del desierto Mojave, Nevada





MINA

En la entrada de la mina **(45)** debes enfrentarte tú sólo a unas cuantas criaturas, ya que Madigan no se encuentra bien. Intenta "torear" sus envestidas y utilizarlas para que se caigan por el precipicio, pero con cuidado, no vayas a ser tú el que se caiga. Una vez acabes con todos, utiliza el maletero de la camioneta para dejar los ítems que no te sean de utilidad.

Dentro de la mina, ve por el camino que va hacia el sur **(46)**, pulsa la palanca de al lado de la vagoneta y recoge un **tablón**. Ahora sigue hacia el oeste por el otro túnel de la mina **(47)** hasta llegar a un puente cortado. Utiliza el tablón para cruzar y llegar así al puesto del vigilante **(48)**. Allí encontrarás una de esas útiles cajas de **munición** infinita para tu querida pistola, un **teléfono** y un sistema eléctrico. Dentro de éste, coge el **conector** que se encuentra en el último hueco e introdúcelo en el segundo para abrir la puerta que está al lado del puesto del vigilante.

Equípate lo mejor posible porque vas a enfrentarte con "Papá Caballo". Para verle bien, ilumina la cueva **(49)** disparando a los bidones. Evita sus envestidas y cuando le oigas rugir no dejes de moverte si no quieres que se te caiga encima. Cuando acabes con él, obtendrás la **pistola** de Kyle y otro **conector** del circuito. Ahora vuelve al puesto del vigilante **(48)** y coloca los conectores en el 3º y 4º puesto para producir un cortocircuito cerca de la moto que hay en la cueva **(49)**. Con esto, el sistema eléctrico del puesto del vigilante cambiará. Coloca de nuevo los conectores en el circuito aunque esta vez en el 1º y 4º puesto. Tras eso, ve a la cueva **(49)** y acciona el **interruptor** que cuelga de la moto para abrir la puerta que da al refugio.

REFUGIO

En la entrada del refugio **(50)** aparecerá una araña un poco más grande y peligrosa que las que ya conoces. Intenta evitar los golpes de sus patas guardando las distancias, ya que hacen bastante "pupita". Como »


Parece que Nº9 no ha escarmetado y ahora intenta secuestrar a Eve.


Después de acabar con "Papa Caballo", tendrás que luchar contra "Mama Araña".

T Teléfono

B Caja

Puerta

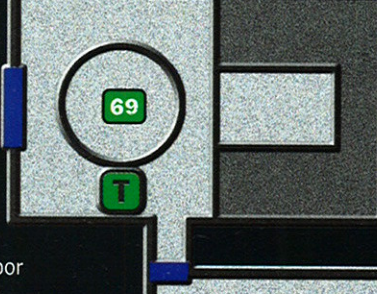
Munición 9mm. P.B.

Solución de Ringer

Cartuchos

50 balas 9mm. Spartan

8 granadas



70 T 55 T B 52 53 68 56 51 54

» recompensa a tu labor, obtendrás una nueva **bolsa de cintura** y **50 balas** de 9mm. clase Spartan.

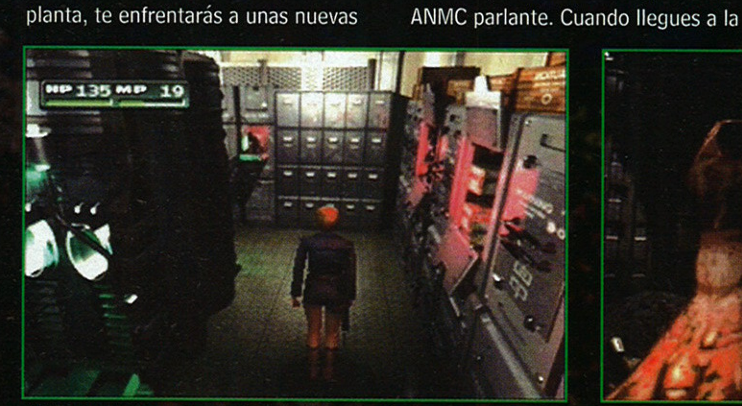
Ahora usa el elevador para acceder a la planta B1 del refugio y ve al depósito **(51)**. Recoge una **solución de Ringer** y aprovecha la **munición** que aquí encontrarás. En el pasillo que te llevará al dormitorio **(52)**, te enfrentarás con unas babosas que son inmunes a tus disparos. Deja que los rayos de autodefensa se encarguen de ellas. Tendrás que usar este método hasta que consigas del arsenal **(54)** el complemento **Hammer**.

Atraviesa el dormitorio para llegar a la sala central **(53)**. Entra por la puerta del norte, que da a la sala de estirilización **(55)**, donde podrás salvar la partida y reorganizar tu inventario. Además, encontrarás **20 cartuchos** y **8 granadas**.

Ya va siendo hora de conseguir artillería pesada y algo de munición, así que dirígete al arsenal **(54)**. Al llegar hallarás la puerta cerrada, por lo que deberás usar la tarjeta negra que cogiste en la torre Akropolis. Dentro encontrarás **munición** infinita de 9mm., **cartuchos** para escopeta, **balas** para la pistola tipo Hydra y una **escopeta SP12**. Además podrás comprar con tus BPs lo que necesites en la máquina expendedora que hay junto a la puerta. Ah, no olvides coger el **adaptador Hammer** para tu metralleta M4A1, ya que con él podrás hacer frente a las babosas.

Ya armado, ve al montacargas que hay pasando la sala de esterilización **(55)** para llegar al nivel B2. En el estanque de filtrado **(56)** de esta planta, te enfrentarás a unas nuevas criaturas acuáticas. Evitas las bolas de rayos que lanzan porque pueden hacerte polvo en un instante. Tras la lucha, ve a la sala de animales de laboratorio **(58)** y ojea el libro que hay encima de la mesa para enterarte un poco más de lo que está pasando en este refugio. A su lado podrás recoger, del interior del armario, una **lata** de refresco. Junto a las jaulas, hallarás también una **caja** con balas de 9mm. ilimitadas. Ahora, sal de la sala de animales para que un nuevo enemigo, de habla gangosa, te diga que pronto morirás (iluso). Regresa al nivel B1 para intentar atrapar a esa ANMC parlante. Cuando llegues a la sala de esterilización, alguien cerrará las puertas y soltará un gas venenoso. Para sobrevivir, tírate por el hueco de residuos.

Tras un aterrizaje forzoso en lo alto de la basura, equípate lo mejor que puedas para enfrentarte a otra ANMC gigantesca. Te aconsejamos que la dispares únicamente en la boca cuando intente merendarte, usando para ello el lanzagranadas. Eso sí, ten paciencia porque aguantará bastantes impactos. Cuando creas que todo ha acabado, tras cruzar la puerta del basurero **(63)**, volverá a aparecer. No intentes huir porque no hay salida posible, así que acaba sin dilación de una vez por todas con esta molesta criatura. Como recompensa a tanto esfuerzo, obtendrás un frasco de agua de **colonia** y **4 airbust**. Cógelos y no te demores en la incineradora **(64)**, ya que te tostarás si no sales en menos de 4 minutos. Al final del pasillo, tras levantar el elevador con el pedal del rincón, tu amigo Madigan te sacará »



¡Menudo arsenal! Aquí hay armas para acabar con un montón de criaturas. ¡Lástima que casi todos los cajones estén cerrados!



Ten cuidado porque parece que está criatura está hambrienta y pretende tragarte de un sólo mordisco. ¡Qué miedo!



Si la ANMC del motel te pareció grande, espérate a ver lo que saldrá de aquí.



las castañas del fuego.

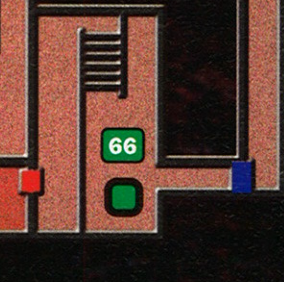
» Acompañado por él, baja al nivel B4 y explora sin temor toda la zona de las alcantarillas hasta que veas unas escaleras pegadas a la pared. Cuando subas, ojea el **panel** que hay al lado. En él leerás que el código de la máquina que activa la corriente del agua es la suma de las patas de una hormiga, una rata y una araña (18). Teclea esta cifra en la máquina que hay al fondo del pasillo para ir a las alcantarillas que antes estaban inundadas, y ve hasta el panel en el que te preguntan la edad de la puerta de la luna llena (15). Teclea la respuesta y abrirás una puerta, en este mismo nivel, que conecta con las alcantarillas del motel Bronco.

Continúa avanzando por donde ibas hasta llegar a un ascensor. Aquí te separarás de Madigan para investigar por separado los 6 niveles, yendo tú al B2 y él al B1. Antes de separaros, el bueno de Kyle te dará una **tarjeta** y la contraseña de los ordenadores del refugio: MELISSA Y MAYA.

2ª RUTA

Si hablaste con Madigan en el bar del motel Bronco y Douglas y su perro sobrevivieron a la gigantesca ANMC, verás un final distinto si haces lo siguiente: Dirígete al nivel B4 y entra por la puerta de la luna a los túneles de la tienda de alimentos **(30)** del motel Bronco. Habla con Douglas, compra el **"accesorio de lanzagranadas"** para tu metralleta y ve a la torre del agua para rescatar a Pierce. Te dará la **llave** de su Jeep, que está junto a los restos de tu coche. Por último, si quieres un **refresco**, **agua de MP 2** y un **talismán**, ve al surtidor de hielo de la plaza del motel **(19)**, y llévale tres bolsas. Finalmente, vuelve al refugio por donde has venido y sigue leyendo.

Dirígete al pasillo que está pasando la sala de experimentación de animales **(58)**. Entra en la sala de operaciones **(60)** y recoge una **solución de Ringer** y un **frasco** de agua de colonia. Pasa al laboratorio **(59)** donde encontrarás una **caja**, un **teléfono** y los **ordenadores** del refugio. Estos ordenadores han sido infectados por un virus informático que te prohibe introducir las claves de MELISSA y MAYA y así acceder a los ficheros. Dirígete al primer piso, al dormitorio **(52)**, para recoger una revista de informática que te ayudará a contrarrestar al virus. De camino al dormitorio, te enfrentarás con la criatura que te amenazó de muerte. Al igual que tú, posee varios poderes mitocondriales, pero te podrás proteger de ellos con tu metabolismo. »









» Acaba con esta ANMC y obtendrás otra **tarjeta magnética**. Entra en el dormitorio y recoge de una cama la **revista de informática**. En ella encontrarás información detallada del mecanismo por el cual, el virus modifica las contraseñas. Ahora, la clave será **A3EILM2S2Y**, así que vuelve al laboratorio **(59)** en el nivel B2 para introducirla. ¡Pero qué sistema de seguridad tan majo! Ahora te hace tres preguntas. Si contestas bien las tres (no te ofrecemos las respuestas porque las preguntas son aleatorias), tendrás acceso a los ficheros. ¡Sorpresa! Tú eres la mama de todas las ANMCs.

Cuando dejes el ordenador sonará el teléfono; cógelo y dirígete al lugar donde se encuentra Kyle **(70)**. Allí verás un capullo del tamaño de un edificio, a punto de eclosionar. Kyle y tú debéis buscar un catalizador que detenga su evolución. Al lado de esta sala, hay una pequeña habitación de control en la que podrás ojear un poco algunas salas del refugio y donde podrás usar el **teléfono**. En uno de los controles, activa un elevador en la sala principal **(57)** de la planta B2, y una puerta en la habitación **(53)** del nivel B1.

Dirígete al elevador que acabas de activar. Cuando estés abajo Kyle se sofocará más de la cuenta y tendrás que seguir tú solita.

Puerta
Frasco de agua de MP2
Solución de Ringer
Munición 9mm. Hydra
Proteínas

73 75 76 72 74 71

NEO ARK

Prepárate para dar un paseo por un nuevo y revolucionario safari llamado Neo Ark. Dirígete por el camino del sur hasta llegar a una cripta **(71)** donde hallarás un puzzle. Para resolverlo, tienes que poner las piezas de un mismo color en el sentido que indican las rayas de ese color. Además, tendrás que hacerlo en el orden que aparece en el dibujo que hay al final de la cripta, enfrente de la puerta metálica. Si colocas la fila amarilla, aparecerán unas criaturas que te pondrán en ciertos apuros. A cambio, obtendrás un **tónico 2**. Con la línea azul obtendrás un **frasco de agua de MP 2**, y si recompones la línea roja, abrirás la puerta metálica.

Tras esta puerta **(72)**, se encuentra una ANMC que, aunque no te atacará, deberás acabar con ella. La forma de matarla es destrozando primero todos los cables que la rodean y después disparando a su cuerpo. Con su muerte, la puerta del camino del norte se abrirá.

Ve por el camino subacuático **(73)** hasta que llegues al elevador de Eve. Memoriza el monolito que hay al lado y vuelve al túnel subacuático para ir a la torre azteca **(74)**. En la base de ésta, encontrarás un reloj de piedra que tendrás que girar 4 veces. Sube a la pirámide y, según estos dos monolitos, deberás pisar las baldosas de la siguiente forma: 6 azules, 2 blancas, 3 rojas y 5 amarillas. Pulsa la palanca que hay debajo de la cabeza del dios azteca y así tendrás acceso a la isla **(75)**. Cuando llegues, verás un hueco por el que acceder al sótano. Baja y prepárate para enfrentarte a muchas ANMCs acuáticas. Por si fuera poco, después vendrá el papá de éstas para intentar acabar contigo. Si logras exterminar a todas, ganarás un **frasco de proteínas** y una **calavera de cristal** del fondo del estanque.

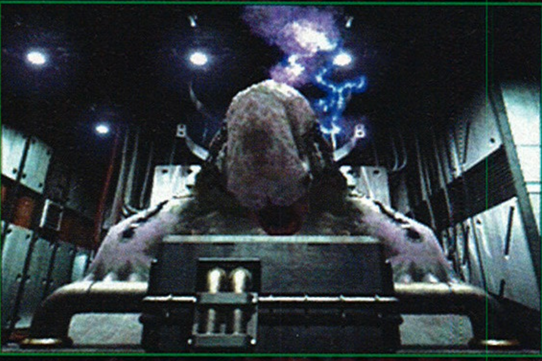
Vuelve a la pirámide azteca **(74)** y pulsa otra vez la palanca. Regresa al jardín **(76)** para ver otro monolito diferente y así combinar las baldosas de la pirámide azteca de otra forma. En esta ocasión, la fórmula es: rojo, amarillo, azul, blanco, azul, blanco, rojo, amarillo blanco, azul, amarillo y rojo. Ve ahora al jardín **(76)**, entra por la puerta metálica, sube las escaleras y prepárate para eliminar a otra ANMC inmóvil, como la anterior.

REGRESO AL REFUGIO

De regreso al refugio verás en una animación como unos soldados despiertan. Dirígete al ascensor que está enfrente del laboratorio **(58)** para llegar al nivel B6. Aquí te enfrentarás a una ANMC bastante dura de roer. No dejes de lanzarle »

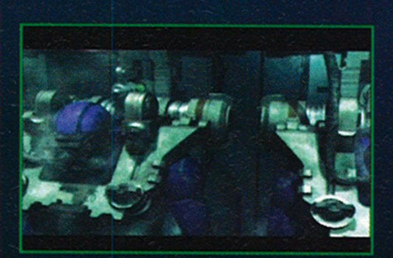


Tómate un descansito e intenta colocar las fichas de este puzzle en el orden correcto. Eh, ¿Qué has oído algo? No sé, quizás...



Tranquilo, porque aunque el monstruo es muy grande (más bien gigantesco), no moverá ni un dedo para atacarte. ¡Fiuuu!

» granadas, e intenta no darle tiempo para que se recupere. Después te encontrarás con Eve, la niña pequeña que viste antes. Ahora habla con Rupert para informarle de todo lo sucedido usando el **teléfono** que hay en el cuarto de la chavala. Éste te ordenará que salgas del refugio con la niña. Coge del armario un **ordenador portátil** y una **solución de Ringer** y prepárate para salir de ahí corriendo.


Estos soldados complicarán un poco más tu misión. ¡Cómo si no tuvieras bastante!

Al hacerlo, aparecerán los soldados de antes lanzado gases venenosos. Eve y tú deberéis escapar mientras que Kyle os cubre de estos soldados-zombies. Recoge de la sala contigua al cuarto de Eve **(78)** un **frasco de proteínas** y habla con la niña para que te acompañe al elevador. Avanza despacio para que pueda seguirte sin problemas, pero ten cuidado para que no muera envenenada por el gas.

Al llegar al exterior, Eve escapará. La hallarás más adelante, en el túnel sumergido, secuestrada por Nº9.

A partir de este momento, te irás encontrando en todos los pasillos con los soldados-zombies. Merece la pena eliminarlos a todos, porque obtendrás ítems, BPs y mucha experiencia.

Ve al teléfono del laboratorio **(59)** del refugio para hablar con Rupert. Te dirá que busques otra salida. Ésta no es otra que el parking subterráneo **(69)**. Una vez en el aparcamiento, recoge la **llave del coche** y pulsa los botones amarillo y azul del tablero para abrir el portón donde está el Jeep. Usa la llave del coche para arrancarlo y la **tarjeta de Bowman** para abrir la compuerta del garaje.

Avanza con el coche hasta que se detenga, baja y recorre los pasillos eliminando zombies hasta activar, justo al final del pasillo, la apertura del garaje. En tu escapada, recoge el peluche de Eve que se haya en la moto de Nº9.

Abre el portón que da al exterior y disfruta de una auténtica batalla.

T Teléfono — Puerta
Solución de Ringer
Proteínas
77 78

6 DE SEPTIEMBRE DEL 2000: 3:52 PM

Desierto Mojave, Nevada

Prepárate lo mejor que puedas en la tienda de campaña **(79)** para afrontar la recta final de tu peligrosa aventura. Allí encontrarás un **teléfono**, una **caja**, una solución de **Ringer** y **4 granadas Airbust**. Cuando salgas de la tienda a **(80)**, aparecerá el perro de Douglas y te dará una **cápsula** de agua de MP 2. Además, obtendrás de Rupert una **magnum** con 25 balas (tantos regalos no pueden significar nada bueno). Aunque, si fuiste al motel cuando te dijimos para rescatar a Pierce, Rupert no estará aquí.

No olvides recoger la munición de 9mm. Hydra y los cartuchos.

Con todo tu inventario a rebosar, entra en el refugio. Cuando llegues al aparcamiento subterráneo, sonará el teléfono. Es el teniente avisándote de que ha habido una orden de retirada. Ignórala y dirígete a la sala donde se encontraba aquella ANMC que estaba evolucionando **(70)**. Dentro, verás cosas que te dejarán atónita.

Cuando salgas de esta sala, dirígete al nivel B2, a la única sala que te falta por entrar, la **(67)**, y prepárate para pelear contra el peor bicho de todo el juego, la última ANMC, antes de enfrentarte a Eve evolucionada. Esta enorme bestia tiene varios puntos donde dispararla: brazos, piernas, cabeza y cuerpo. Las zonas que te infringirán más daño, son la cabeza y, sobretodo, el cuerpo. Esta última lanzará unos potentes rayos difíciles de esquivar y que te quitarán en torno a 125 puntos vida. La mejor forma de acabar con ella es no dejar de lanzarle combustiones hasta que se te acabe la energía y, después, atacarla con la ametralladora con el lanzagranadas o con la magnum. De esta manera, no tardarás mucho en acabar con ella.

Una vez derrotada, y casi sin respiro tendrás que enfrentarte a la que antes parecía una niña buena: Eve. Por culpa de la ANMC que acabas de matar, la pobre evolucionará hasta transformarse en una especie de ángel, que intentará matarte por todos los medios.

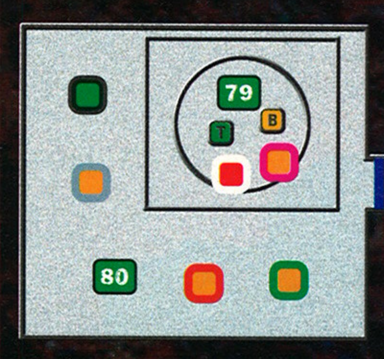
Intenta evitar su único ataque, las embestidas, apartándote cuando veas que desaparece de tu campo de visión. Por lo demás, atácala con todo lo que tengas para que, finalmente, muerda el polvo y esta pesadilla acabe de una vez por todas. Lo mismo que el juego. ¡Felicidades!



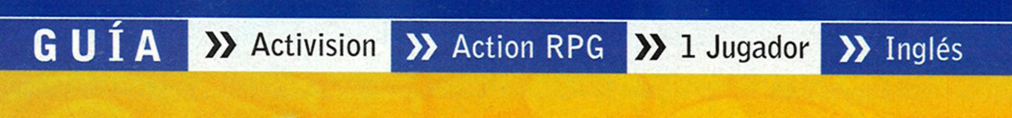
¿ Querrá matarte de verdad, o tan solo será una falsa para acabar con Nº9?


¡Tanto esfuerzo para evitar que eclosione el capullo para nada! ¡Maldición!


Si no quieres acabar chamuscado, intenta evitar el rayo que lanzará de su abdomen.



Puerta
T Teléfono — Frasco de agua de MP2
B Caja — Solución de Ringer — Cartuchos
4 airbust — Munición 9mm. Hydra — Munición 9mm. P.B.





1ª Parte

Aquí tienes la primera parte de las aventuras de Flint, un pobre chaval que se verá metido en mitad de una guerra entre piratas y hechiceros chiflados. Encontrarás puzzles y poderosos enemigos que intentarán hacerte la vida imposible. Para que puedas hacerles frente, te hemos preparado una completa guía con lo que todo te será mucho más fácil. Suerte y a por ellos.



Un viaje accidentado



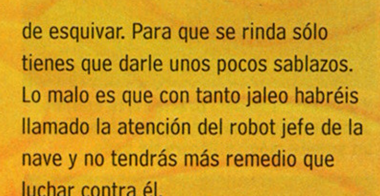




Avanza siguiendo las instrucciones que se te indican y coge de paso dos **hierbas** de sendos cofres. Tras subir las escaleras del fondo del pasillo verás la **Strange Key**, aunque no le hallarás ninguna utilidad hasta bastante más tarde. Cógela, sal por la puerta y entra en una enorme sala con una palanca y varias salidas, todas ellas cerradas. Quédate con la puerta por la que has salido, ve hacia la palanca y pégale un buen golpe para desbloquear todas las salidas de la sala. Ahora cruza la puerta que hay al lado de la que usaste para llegar hasta aquí y métete en el cuarto de baño de la nave.

Al poco de entrar oirás un ruidito. No preguntes y sal para tomar cualquier otra salida de la sala. Ya en el exterior elimina al robot que verás y métete por la siguiente puerta. Baja las escaleras y líbrate del acoso de tres nuevos robots para, además, recibir como recompensa una **hierba**. Tras eso, cruza la puerta cercana y entra en la primera "sala de descanso" en donde podrás reponerte usando el círculo curativo y guardar la partida mediante el libro. Ahora regresa al exterior y vuelve a la cabina donde conocerás a una variopinta familia de piratas. Tras una "pequeña" trifulca verbal tendrás que luchar contra el cabeza de familia, Zeppo.

Ganar a este rechoncho pirata es muy fácil; sólo tiene dos ataques, unas ondas de choque que lanza a ras del suelo y unos saltos en los que intenta aplastarte que además son muy fáciles de esquivar. Para que se rinda sólo tienes que darle unos pocos sablazos. Lo malo es que con tanto jaleo habréis llamado la atención del robot jefe de la nave y no tendrás más remedio que luchar contra él.





Jefe Robot

Este enfrentamiento tan sólo te servirá para calentar un poco tus músculos a la espera de retos de mayor envergadura. Obséquiale con algunos espadazos y acaba con los sirvientes que, de vez en cuando, caen de lo alto de la nave. Aunque es fácil derrotarlo, usa las hierbas si lo necesitas.





Haz una visita a los baños que encuentres para obtener en el futuro un combo.



Esta llave te será de gran utilidad un poco más adelante.



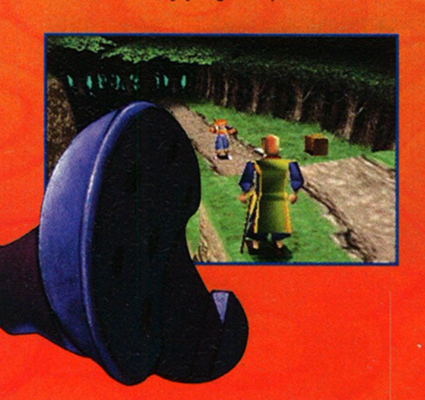
Tu primer enfrentamiento serio, aunque tan sólo será un ligero aperitivo.



Llegada a Paco Village



Algunos micos y leñadores harán que tus paseos por los frondosos bosques que rodean Paco Village sean un poco más entretenidos... y peligrosos, claro.



Milagrosamente has sobrevivido a una caída de varios cientos de metros y a la embestida de una gigantesca ballena robotizada (¡ufff!). Tras ser encontrado por un anciano en la playa, despertarás en una cama desconocida para ti. Una vez recuperado de la sorpresa habla con tus salvadores y coge "prestado" el **dinero** del cerdito rosa que hay junto a la pared. En unos momentos aparecerá Alexia, la que será tu compañera de aventuras de aquí en adelante. Luego sal de la casa y date un garbeo por el pueblo (si a esto se le puede llamar pueblo). Encontrarás una tienda en la que comprar algunas hierbas con el dinero que, entre otras cosas, podrás conseguir cortando matorrales. Entra en la casa más grande, pero por la puerta que lleva al baño para oír de nuevo otro sonidito como el que escuchaste en la nave. Ve ahora, si quieres, a salvar la partida en lo alto de la colina y observa como una señora reza a una estatua que luego te será de mucha utilidad.

Ahora regresa a la casa. Descubrirás que Alexia se ha ido al Kindra Forest pensando que tú te habías ido allí, por lo que tendrás que seguirla. El bosque está plagado de monos y leñadores con muy malas pulgas que intentarán ponerte las cosas difíciles. El primer








Y con este van dos. Gracias a tu estudio concienzudo de los urinarios, obtendrás un guante mágico dentro de poco.



grupo de micos custodia un cofre que guarda una útil **hierba** en su interior. Cruza un puente cercano y repite toda esta operación. Un poco más adelante encontrarás a Prunewell en una zona alta. Para llegar hasta él coge el cajón marrón y úsalo para subir el escalón. Cerca verás un hueco en la arboleda que te llevará a un tipo que necesita ayuda. Dale una hierba y te obsequiará con una **brújula** muy útil. Vuelve junto a Prunewell y empuja el bloque de piedra que está más lejos de él. Acaba con dos leñadores y usa la plataforma que se ha activado para proseguir.

Reparte "leña" a más hombrecillos y pasa del cofre porque está vacío. Prunewell regresará para darte algunas lecciones. Enfrente de él hay un corredor que oculta un cofre con **100 monedas**. Justo a su espalda hay otro pasillo con otro cofre donde hallarás la primera **pieza del puzzle**. Regresa junto al viejo y empuja los bloques de piedra para poder seguir. Salta sobre el interruptor y luego a la plataforma móvil. Elimina a 4 leñadores y continúa tu camino hasta dar con un círculo curativo. Cruza el puente para entrar en la morada de Finrod y sal por el otro lado. Tras pelear con dos hombrecillos más coge la **hierba** del cofre y sal del bosque.

Estás en las montañas Sparrowhawk. Alexia te regalará la **pieza** número dos del puzzle (sé educado con la chica y dale las gracias). Si tu salud no está al máximo entra en el tronco del árbol y usa el círculo curativo que encontrarás en el interior. Sigue a Alexia hasta la entrada en el fuselaje de la nave y pasa al interior. Tras una charla pasa a otra zona en la que tendrás que ascender usando las cornisas de las paredes. Por el camino podrás hacerte con un par de **hierbas** en sendos cofres. En lo más alto verás dos salidas; la que está en la izquierda esconde una tercera **hierba**


Aprende a colocar los bloques de madera para acceder a zonas elevadas.

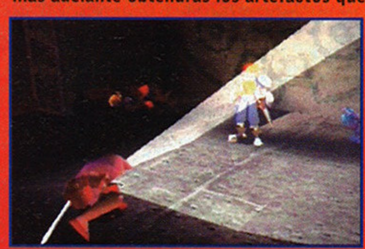

Este ser con cara de sapo es el que está detrás de todos tus problemas.



y la de la derecha, un libro de guardado y la salida al exterior. Usa la plataforma móvil para continuar y Flint saltará a una rama para acabar con varios robots de Mephisto. Déjate caer por el hueco del árbol y aterrizarás sobre el círculo curativo de antes. Sal fuera y, tras la escena, prepárate para enfrentarte a...




Quédate con la localización de este tipo de estatuas, sean del color que sean, ya que más adelante obtendrás los artefactos que te permitirán hacerlas desaparecer.





Pandora

Para ser uno de los primeros jefes finales es más difícil de lo que debería. Empezará a correr en círculos alrededor tuyo y cuando dé algunas vueltas efectuará su ataque. Se abalanzará a por ti a gran velocidad por lo que tienes que ser muy rápido con el pad si la quieres esquivar. Cuando falle la embestida, acércate con cuidado y pégala un buen sablazo. Tras cada golpe la gata pegará un salto hasta el punto central del escenario, arrasando todo lo que encuentre en su camino, incluido tú si no te quitas. Tras unos golpes saltará sobre el pilar de una esquina y lanzará unas llamaradas. Ve al lado contrario a donde esté y, cuando salte de nuevo al suelo, esquiva su embestida. Golpéala otra vez y repite la operación hasta que caiga derrotada.







Paco Village destruida



Tras recoger todos los premios que has conseguido por derrotar a la mascota de Mephisto, dirígete de vuelta a Paco Village. Cuando llegues descubrirás que el pueblo ha sido completamente arrasado por un extraño tanque con bandera pirata. Todos los aldeanos te echarán la culpa de que haya ocurrido semejante catástrofe, por lo que no recibirás mucha ayuda de su parte. Entra en la casa de las dos puertas (la del baño) y habla con la anciana del fondo. Sal y busca en la colina un cofre con la **pieza 3** del puzzle. Ahora puede ser un buen momento para conocer a Jeena. Busca una estatua suya en la ladera de la colina y salta sobre ella tras rezar. Serás llevado ante la presencia de Jeena y su aprendiz. El guerrero legendario te informará de que para obtener nuevos combos de combate debes entregarle piezas de puzzle como las que has estado recogiendo hasta ahora. Entrégale las 3 que tienes y habla con el aprendiz. Éste te enseñará orgulloso un ataque inventado por él mismo. Te dirá que si quieres que te lo enseñe deberás informarle de los tipos de cuarto de baño de la región. Para eso has entrado en los dos baños con los que te has topado hasta ahora, pero aún te falta encontrar y "visitar" un tercero.



Abandona esta "dimensión" y, una vez en el pueblo, sal para dirigirte a Tortuga Beach. Ya en el camino acaba con el molesto pájaro y coge una **hierba** del cofre. Usa los bloques para continuar y acaba con otros dos pajarracos. Rompe todas las estatuas que hay sobre las plataformas hasta llegar a una zona con hierba. Allí encontrarás otro de esos tótems, sólo que esta vez esconde **100 monedas**. Pasa a la siguiente sección. A tu lado hay una muralla de madera con un bloque de piedra encima y, enfrente de ti, un par de estatuas amarillas que bloquean el paso. En ese momento caerá una piedra que deberás usar para romper dichas estatuas y continuar. Acaba con la fauna de los alrededores y ve hacia el Norte, salta unos pinchos y cogerás una **hierba**. Ahora ve hacia el Sur y, cerca de la muralla, verás una edificación con una **hoguera** en un rincón. Cógela, vete hacia la muralla, ponte junto al bloque de piedra y lanza la hoguera hacia la bomba que tiene encima. Ahora podrás pasar y coger **la pieza 4** del puzzle.



Tras eso, ve de nuevo hacia el Norte y verás dos estatuas. Si rompes la gris descubrirás un interruptor que hará caer una **tinaja**. Con ella podrás romper todas las estatuas de color azul que te encuentres, como por ejemplo la que sostiene el cofre y las que impiden el paso hacia el Oeste. Utiliza el círculo curativo y pasa a la siguiente zona.

Cuando llegues a ella busca en los alrededores una **hierba** y luego vete hacia el norte. Una vez allí salta de bloque en bloque hasta llegar a un interruptor que hará que se ponga en movimiento una plataforma. Usándola accederás a una zona vigilada por tres tortugas (¿no son demasiado rápidas para ser tortugas?). Cuando acabes con las tres el muro bajará permitiéndote pasar a la siguiente zona. Ya en ella coge del cofre **200 monedas** y tira con un barrido la pared que verás un poco más adelante. Tras eso acaba con los dos pájaros y observa anonadado la escena de los patos. busca a Alexia y cuando la encuentres podrás entrar en Toroledo.



Utiliza la piedra que caerá del cielo para destruir las dos estatuas amarillas y poder continuar así tu camino.





Paco Village ha sido totalmente reducida a escombros y lo malo es que sus habitantes creen que ha sido culpa tuya.

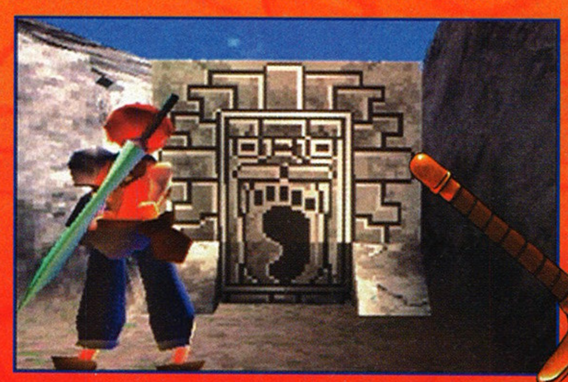


Quédate con el careto de ese trío de patos porque no será la última vez que los veas dando un tranquilo paseo.



El aprendiz de Jeena te recompensará con un nuevo golpe, bastante útil cuando te encuentras rodeado de enemigos.







Toros y tanques

Nada más llegar descansa en la posada (primer edificio del pueblo) para curar tus heridas. En la segunda planta hay un servicio por el que puedes llegar al tejado (y de paso estudiar para luego contárselo al aprendiz). Desde éste te será posible colarte en la casa contigua y hacerte con la **pieza 5**. Una vez allí observa a las chavalas y baja a la planta inferior para salir al exterior. Justo en el edificio de enfrente podrás cambiar la **Strange Key** que encontraste en la aeronave por una **Hand-carved Cow**. Así mismo, tras la puerta que hay junto a la entrada de este edificio, encontrarás una útil **botella de tónico**.

Ahora ve a la parte de atrás de la posada y cruza la puerta para hacerte sin ningún problema con la pieza **número 6** del puzzle.

Ya que estás en un pueblo tan turístico como Toroledo no te irás sin ver el mejor espectáculo de toros de toda la región ¿verdad? Detrás de la posada está la entrada a la plaza de toros. Para tu sorpresa aquí te encontrarás con la surrealista familia pirata de la aeronave. Tras una bronca monumental, rodea la plaza, hacia el Este, y cruza una puerta a otra zona. Junto a la casa hay una estatua de Jeena que te permitirá presentarte ante él. Entrégale las otras 3 piezas y te enseñará tu primer combo de ataque. Luego habla con el aprendiz para contarle todo lo que has visto en cuestión de retretes y te lo agradecerá entregándote el **Gauntlet**. Con este artefacto podrás realizar el ataque Sunburst. Abandona esta dimensión y cerca de la estatua encontrarás el cofre con la **pieza 7**. Explora la zona si quieres y vuelve a al pueblo. Avanza hacia el Norte y, tras cruzar el puente, serás testigo de una graciosa "escena" entre un tal Pierre y su mujer. Cuando el hombre se vaya síguele a la plaza de toros y habla con él, luego ve a su casa y, tras convencer a su mujer, pasa por la puerta que lleva a Mithra Valley.

Aquí encontrarás a la familia pirata y el artefacto que destruyó Paco Village. Entra dentro de esa monstruosidad y sube por las escaleras que hay en la pared. Salva la partida, cura tus heridas y baja a la zona anterior. Enfrente de las ruedas dentadas hay una palanca que debes golpear saltando. Sube hasta esa zona por los escalones que hay junto a la maquinaría y golpea de nuevo la palanca, pero esta vez desde su misma altura. Pasa por la puerta que se ha abierto y hazte con una **llave**. Sal y acciona la palanca de nuevo. Cruza la puerta que hay al lado del torniquete y salta sobre el interruptor que tienes a tu alcance. Con esto conseguirás que el torniquete se mueva del todo dejándote el camino libre hacia la **octava pieza** del puzzle. Salta ahora sobre el otro interruptor y vuelve a la sala donde encontraste la última llave. Presiona un nuevo interruptor y cruza la puerta que se ha abierto cerca. Verás que un enorme bloque te corta el paso. Coge la **hoguera** cercana y lánzala a la bomba que hay encima del pedrusco para convertirla en virutas. Tras eso, baja la escalera, acaba con los dos tipos con lanzallamas y sube por la otra escalera. En la siguiente área te encontrarás con otros dos tipos, un bloque de piedra con un baúl encima y otras escaleras. Sube éstas últimas y coge la **bomba** que hay junto a la pared. Baja con ella, déjala cerca del bloque y haz que uno de los robots con lanzallamas prenda fuego a la mecha para hacerte con el contenido del baúl: la **novena pieza**.

Cruza la puerta que hay junto a ese cofre y, tras la escena, coge la **llave**. Sal, sube las escaleras y pasa por la otra puerta de esta estancia. Desciende junto a los tres robots-ciudadanos, habla con ellos si quieres y sube por otras escaleras. Estás en una estancia con una plataforma-elevador inoperativa y una pasarela. Antes de cruzar ésta última, usa el círculo curativo. Tendrás que subir por las escalerillas y hacer un poco de ejercicio, ya que unas dañinas bolas rodarán hacia ti. En el otro extremo de la rampa hay un interruptor que hará que el elevador se active. Regresa a él y úsalo para


Aprovecha mientras las chicas se ponen guapas para llevarte la pieza del cofre.


Tranquilo, éste será el último cuarto de baño que tendrás que visitar.



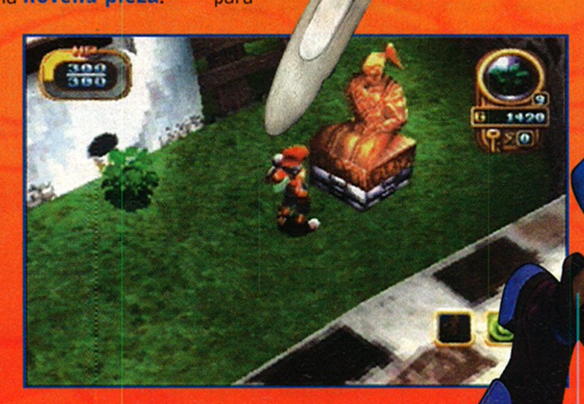



Cada vez que obtengas un nuevo combo, podrás practicarlo con el muñeco que hay en la guarida de Jeena.

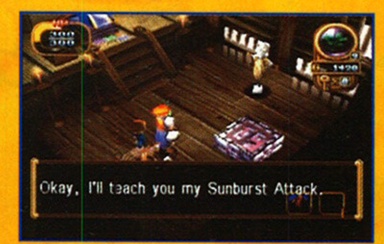

No será la última vez que tendrás que hacer de cebo para poder obtener un ítem, en principio, inalcanzable.











ascender. En esta planta encontrarás otros dos elevadores custodiados por dos perros. Elimínalos y se activará el situado al Oeste. Sube en él y verás como la princesa Alexia abandona, sin motivo aparente, la llave de un cofre. Al llegar arriba coge la **hierba** del cofre y acciona el interruptor para abrir una puerta en otro lugar. Ahora baja y usa esta vez el elevador del Este. De esta manera encontrarás otro ascensor y una pasarela por la que todavía no debes pasar. Sigue subiendo y elimina a otro perro antes de hacerte con las **100 monedas** del cofre. Cruza ahora la pasarela que hay junto a este último y, cuando estés en la rampa de las bolas, ve a la izquierda para bajar por unas escaleras. Déjate caer al nivel inferior desde ese extremo para hacerte con la **llave** que dejó atrás tu compañera. Retrocede ahora un poco hasta la pasarela que te dijimos antes que no cruzases. Hazlo ahora para dar con la puerta en la que usar esa llave.

Saldrás a otra zona con rampas y bolas. Ve a la derecha, a una pasarela que conduce a una estancia con un par de robots, elevadores y cofres. Monta en el ascensor del Este y cruza otra tarima. A tu derecha podrás ver el interruptor al que tienes que llegar para abrir una puerta. Tírate al nivel inferior y ve hacia dicha puerta. Usa como ya sabes la **hoguera** para encender la bomba y así conseguir el contenido del cofre que hay sobre el bloque. Con otra **llave** en tu poder regresa a la estancia de los elevadores. Toma esta vez el del Oeste y continúa hasta llegar a otra zona de rampas. Dirígete a la escalera de la izquierda y luego cruza la pasarela de la derecha.

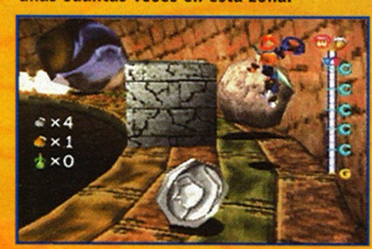
En esta sala debes pulsar el interruptor que hay al Este para que un bloque se levante temporalmente. Ahora tendrás que ir a toda pastilla hasta ese bloque por el camino del sur saltando los obstáculos que han colocado en medio. Usa la **bomba** y la **hoguera** de la forma que ya sabes para poner a tu alcance el interruptor y sube por la escalera ahora despejada. Encontrarás un cofre con un **tónico** y dos robots en el piso superior. ¡Ojo! Por muchas ganas que tengas, tienes que controlar tu deseo irrefrenable de convertirlos en chatarra, ya que debes "conducirlos" a dos de los tres agujeros que hay en el suelo para que los interruptores queden pulsados. Cuando estén, salta tú sobre el tercer agujero y podrás seguir subiendo. Escala la torre mediante las plataformas y acciona otro interruptor. Coge del baúl algo de **efectivo** y sube al último nivel. Tras salvar la partida (hazlo, es lo mejor) y curar tus heridas, acciona el interruptor, sube por las escaleras y prepárete para hacer un poco de Indiana Jones.

La perspectiva cambiará y Flint empezará a correr como un loco. Detrás llevas, pisándote los talones, al enorme toro que has visto en la animación, pero enroscado sobre sí mismo formando una enorme bola. Corre huyendo de él a la vez que recoges ítems y saltas obstáculos. Para evitar que el toro te alcance, pasa sobre los **"lanzadores"** del suelo y conseguir así algo de velocidad extra durante unos instantes. Cuando acabe la carrerita tendrás que medirte cara a cara con el "pedaso bisho". (**Mutox**).

Cuando le derrotes el pobre animal saldrá huyendo, momento que debes aprovechar para coger el **Big Life Crest** del cofre y algunas **moneditas**, antes de emprender el viaje de regreso a la ciudad de Toroledo.




No desesperes. Ten paciencia ya que tendrás que esquivar este tipo de bolas unas cuantas veces en esta zona.

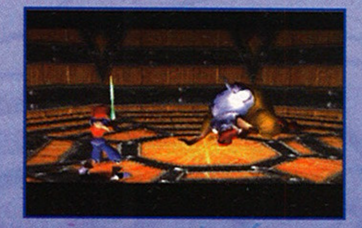

Corre, corre. Esquiva los muros y activa las trampas para que Mutox no te dé caza en este descenso al estilo Indiana.



Mutox, el toro



Este toro aficionado al boxeo empezará a lanzarte derechazos directos al careto. Si te mantienes alejado de él sin parar de correr no tendrás ningún problema en esquivar sus golpes. Cuando se canse de darle puñetazos al aire te lanzará un pedrusco de considerable tamaño. Usa a tu favor los rebotes de la piedra en las paredes para dirigirla hacia tu enemigo y dejarlo por unos momentos K.O. Aprovecha esos segundos para atizarle con fuerza y repite la operación. Cuando haya recibido algunos espadazos de tu parte cambiará ligeramente de táctica. Los puñetazos serán algo más rápidos y en lugar de usar una piedra se abalanzará sobre ti rodando. Esquívale tres o cuatro veces y, cuando se pare para recuperarse del mareo, enséñale de cerca el filo de tu espada un par de veces y luego sal corriendo. Repite la táctica hasta derrotarle, pero ten en cuenta que aguantará bastante.





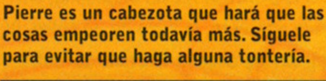
Centro de "reclutamiento"









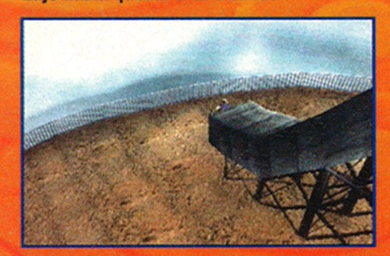

Pierre es un cabezota que hará que las cosas empeoren todavía más. Síguele para evitar que haga alguna tontería.

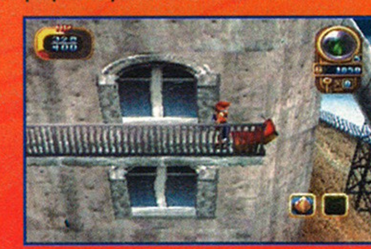

Al final, el pobre Pierre se dará cuenta de su error, aunque para entonces ya será demasiado tarde. Esto clama venganza.

Ve hacia Toroledo y cuando llegues a la casa de Pierre su mujer te informará de que se ha ido a la Howling Cave. Da media vuelta y en el mapa se abrirá el camino hacia dicha cueva.

Allí encontrarás al loco de Pierre y a su hija. Sube a la plataforma móvil y sigue el camino que tomó Pierre. En esta habitación hay dos palancas, **dos hogueras** y **una bomba**. Para poner la plataforma elevadora en marcha has de accionar las dos palancas a la vez. Para ello coge la bomba y ponla junto a una de ellas, luego lánzale una hoguera para encender la mecha y golpea con la espada la otra palanca en el momento que haga explosión. Antes de subir coge algunas **hogueras** y lánzalas a las torres vegetales que hay en uno de los lados y que te impiden llegar hasta la **décima pieza**. Ahora sí, sube a la plataforma y abandona la estancia por la otra puerta. Desde el mapa podrás llegar sin problemas a Deadeye´s Zach´s, una caseta en la que puedes jugar a los dardos tantas veces como dardos tengas. Al acertar en la diana irás ganando una serie de puntos con los que podrás comprar diversos ítems, si bien es cierto que los interesantes requieren una cantidad importante.


Coloca esta bomba junto a una de las palancas para lograr que la plataforma baje hasta quedar a tu alcance.


Caerás al exterior de la mansión por este tubo como si fueses basura. Reponte y prepárate para acabar con unos bichos.



Sal de ahí y vuelve a la cueva donde encontrarás de nuevo a Pierre, aunque un poco malhumorado. Cuando deje de lanzarte piedras, amontónalas y síguele para llegar hasta Dun Webb. Entra en la mansión sin esperar cola y luego sube por las escaleras que hay en la pared, junto a la entrada. Una vez en el piso superior, antes de entrar por la puerta que estás viendo, ve hasta el final de ese pasillo para conseguir un **tónico**. Ahora pasa por esa puerta y estarás en la terraza. Cruza la primera puerta que veas y llegarás a una sala con un libro de guardado, un cofre y otra puerta. Salta el hueco que te separa del baúl y hazte con la **pieza nº 11**. Atraviesa ahora la otra puerta de esa estancia y contempla la escena (tranquilo, ya abrirás ese cofre). Tras eso sal de ahí, vuelve al balcón, sigue hacia la derecha y, poco después de una segunda puerta, hallarás una **hierba**. Cruza ahora esa segunda puerta y accederás a una sala llena de cintas de transporte y cofres. Regístralos todos y hallarás **1 hierba**, **5 dardos**, **un tónico** y la **pieza 12** del puzzle. Abandona la estancia por el agujero de la pared y caerás fuera de la mansión. Evita los pedruscos que caen y ten cuidado con las "pulgas" robot. Sube rápido por la cuesta y, después de las escaleras, entra por la primera puerta. Serás testigo del proceso con el transforman a la gente en esclavos robot, en este caso le toca a Pierre, y del rapto de Alexia. Cuando puedas, baja y "finiquita" a todos los enemigos para que se abra una puerta por la que debes salir. En la siguiente estancia debes activar 4 interruptores, evitando las trampas que las protegen. Evita también acercarte a los portales, ya que si te absorben te mandarán al exterior de la mansión. Coge las dos **hierbas** de los cofres y vete por la puerta que se ha abierto.

De nuevo en el hall cruza la puerta Norte y verás el bloque de piedra de antes con el baúl gris encima. Haz que los robots lanza-bombas tiren una junto al bloque para romperlo y elimínalos. Dentro del cofre está el **Pixie Ring**, que te permitirá flotar y lanzar bolas de energía. Regresa a la zona exterior, donde las bolas y las pulgas, y entra





por la segunda puerta tras subir las escaleras para coger la **pieza nº 13**.

Vuelve a la entrada y dispara una bola de energía al objeto verde del rincón. Esto hará que la barrera de al lado baje y puedas así llegar hasta el elevador del fondo. Desciende y verás varias puertas. Cruza la de la zona inferior a los túneles de la mina, y mata a los dos lacayos de Mephisto.



Telarañas en casa de la felicidad



Continúa hasta salir a otra estancia donde te esperan Alexia y su captor, que "amablemente" te dejará con tres de sus siervos. Aniquila a estos seres y un interruptor quedará a tu alcance. Si lo pulsas harás que se abra tanto la puerta de esa sala como otra en la zona del elevador. Dirígete hacia allí y cruza dicha puerta para acabar, antes de nada, con otros dos robots. Un poco más adelante verás una estatua que escupe fuego y, a su lado, una antorcha. Dispara una bola de energía con el anillo a la estatua y ésta girará 90º hasta encender la antorcha. Sigue hacia delante y verás otra estatua similar, sólo que ésta lanza bolas de fuego que te seguirán. Avanza por el túnel hasta que veas una segunda antorcha en un rincón bastante alejado. Tu misión es hacer de cebo para la bola de fuego y hacer así que te siga hasta la antorcha. Para ello, dispara a la estatua tres veces (para que quede mirándote) y ve con mucho cuidado repitiendo esta operación cada vez que pierdas la bola. Cuando lo consigas descubrirás un nuevo interruptor y al pulsarlo abrirás otra puerta en la sala del elevador.







Haz que te siga esa bola de fuego hasta el otro extremo del túnel para encender la antorcha roja y seguir avanzando.



A veces descubrirás algunos cofres que quedan fuera de tu alcance. No te pongas nervioso y ten paciencia.



Ve hacia ella y llegarás a otra zona de túneles. Explora el área y verás un baúl (con una **hierba**), una antorcha y, en el otro extremo, una estatua lanzafuego. Tendrás que repetir la acción de antes y guiar la bola hasta la antorcha. Esto hará que la estatua desaparezca y puedas continuar arrojándote por el hueco que deje libre. Entra en la zona Sur y coge del cofre una hierba tras librarte de un enemigo. Salta a la plataforma móvil y llegarás hasta un **barril** que lanza chorros de fuego. Cógelo y avanza hacia el Este, matando algunas pulgas, hasta llegar a unas torres vegetales. Usa el barril para achicharrarlas y sigue avanzando hasta que llegues a otro interruptor. Éste, como los demás, abrirá una puerta cerca del ascensor.

Crúzala y te verás atrapado con un montón de pulgas. Acaba con todas ellas y podrás continuar tu camino hacia el penúltimo interruptor. Con la única puerta que faltaba ya abierta, podrás llegar al último interruptor. Acciónalo, sube las escaleras y coge la **pieza 14** del puzzle.

Ve hacia el libro de salvado, guarda la partida y sigue adelante montando en el elevador. Cruza el portón y cuando veas un círculo curativo y una estatua verde dispara a ésta para que caigan dos cofres con una **hierba** y un **tónico**, señal de que no te espera nada bueno. Así es, prepárate para enfrentarte a la señora araña.

Sacerdotisa Arácnida

Lucharás contra ella en un elevador mientras desciende. Este bicho dispone de varios ataques para mermar tu energía, por lo que debes estar atento a tus reservas de hierbas y tónicos. Empleará tanto sus patas como unos proyectiles para sacudirte de lo lindo, mientras manda a arañas más pequeñas a por ti. A esto hay que unir una molesta telaraña que lanzará para ralentizar tus movimientos. Usa los proyectiles del anillo para paralizar a las arañitas y el ataque con carrera para hacer morder el polvo al gran arácnido. Ten cuidado con no caerte fuera del ascensor, sobre todo al desaparecer la barandilla. A pesar de su aspecto, es más fácil que los jefes de final de fase con los que ya te has enfrentado. Suerte y a por ella.





Cuando acabes con ella coge **200 monedas** del cofre marrón y un **Elemental Orb**. Ahora derriba el muro con un barrido y baja la escalera para encontrar a Alexia rodeada de enemigos. Acaba con todos y huye, como Indiana Jones, en una vagoneta.

En esta carrera hacia el exterior deberás evitar a los robots que atacan por ambos lados y los obstáculos (piedras y bolas de pinchos). Cuando llegues al final estarás en Yagin Habour, tu lugar de partida hacia la misteriosa ciudad pirata de Puerto Medusa.



Esa puerta lleva a una sala en la que podrás superar tu aracnofobia de golpe.

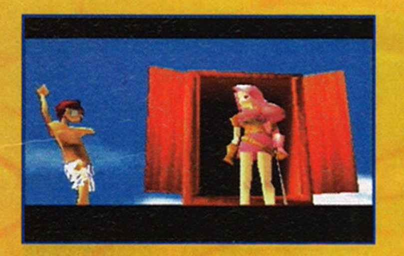


Un paseo movidito en vagoneta antes de llegar al puerto y zarpar con los piratas.



Puerto Medusa







Aquí no hay mucho que explorar por lo que puedes ir directamente hacia la taberna, que hace también las veces de hostal. Antes de entrar, en su exterior, hay un tipo en un rincón que te cambiará el souvenir que te trajiste de Toroledo por un **martillo** que, de momento, no te servirá de nada. Ahora sí, entra en la posada y allí podrás salvar la partida. Baja las escaleras y habla con Alexia para que te explique un plan con el que llegar a la ciudad de Puerto Medusa, aunque no saldrá del todo bien (disfruta con la escena).

Con Flint en el barco debes recoger todas las **cajas** desperdigadas por la cubierta y llevarlas a la zona delantera de la misma (o a proa, como dirían los entendidos).

Estás, por fin, en Puerto Medusa, el hogar de los piratas y Lady Milena. Bien, acércate a uno de los muelles para ver otra vez al trío de patos dando un paseíto. Ahora dirígete a la posada y sube a tu habitación por las escaleras, salva si quieres y sigue hasta el ático usando la escalera de la pared. Arriba escucha lo que tiene que decirte el pirata regordete y, cuando se vaya, busca una zona del suelo deteriorada. Ponte encima y caerás a una habitación a la que antes no tenías acceso. Dentro encontrarás a un robot que te dirá que Mephisto viene hacia Puerto Medusa. Ahora abandona la casa y entra en la tienda de ítems, donde podrás comprar la **Broad Sword** y un **Small Life Chest**. Cruza la otra puerta, habla con la niña y róbale sus **ahorros** (seguro que ella no los necesita). Sigue hasta la siguiente sala y habla con el herrero. Te propondrá un trato: si tu le llevas **Elf Steel**, **Dwarf Stone** y **Vita Stone**, te fabricará un escudo super resistente (el Valar Shield). Olvida de momento el asunto y sal para ir al faro en el muelle. Allí, Flint dirá a un pirata que Mephisto va visitarle y, asustado, dará la alarma.

Esa mujer de azul es una estafadora que se dedica a engañar a los pobres pardillos que confían ciegamente en sus dotes adivinadoras.

Ve ahora a la posada y paga una habitación. Cuando despiertes, ve a la taberna y allí, tras hablar con el camarero, tendrás la oportunidad de contemplar una faceta hasta ahora desconocida de Alexia. Cuando el espectáculo acabe, Alexia tendrá que sacarte las castañas del fuego. Ve ahora a la posada y entra por la puerta que hay detrás del dueño. Aquí podrás reirte un poco si examinas las fotos de las chicas que hay en la pared. Ahora sal y regresa a la taberna, sube las escaleras y cruza un par de puertas. Cuando estés fuera, entra en la caseta y te enfrentarás a la primera prueba para conseguir la Gold Badge, o lo que es lo mismo, el acceso a la mansión de Milena. Amontona los barriles y cajones entre las dos plataformas que hay en la pared, en lo alto. Después salta a la primera y de ahí a la torre que has formado para llegar de una salto con carrera a la **pieza nº 15**. Baja y cruza la puerta hacia otra caseta. Aquí te esperan ciertas pruebas de habilidad. Esquiva las trampas y coge del primer baúl una hierba. No corras hacia el segundo porque contiene una bola de fuego que se abalanzará sobre ti. Pasa a la siguiente sección donde encontrarás un pasillo lleno de hojas metálicas que se abren y se cierran. Al final puedes ver una plataforma elevada con un cofre gris. Tendrás que ir saltando sobre las hojas y manteniéndote en el aire (usa el anillo) cuando éstas se retiren. Así conseguirás otra pieza, la **nº 16**. Sigue adelante y sube una pequeña rampa para encontrarte de frente con un baúl escupe-fuego. Tienes que hacer que esa bola de fuego llegue hasta la antorcha que hay encima de ti. Luego sigue saltando el abismo y coge de un cofre **200 monedas**. Repite esta misma operación con la siguiente antorcha y sigue avanzando hacia la mansión. Ten cuidado cuando esquives las tinajas que se abalancen sobre ti, para no caerte al abismo. Una vez hayas logrado superar esta última prueba conseguirás tu **Gold Badge** y será el momento de entrar, sin más dilación, en la mansión de Lady Milena.



Como no tienes billete para viajar en este barco, tendrás que ganártelo con el sudor de tu frente. Empieza a cargar cajas.



Examina la foto de la pared si quieres reirte un poco. Desde luego, la aventura no está escasa de situaciones graciosas.



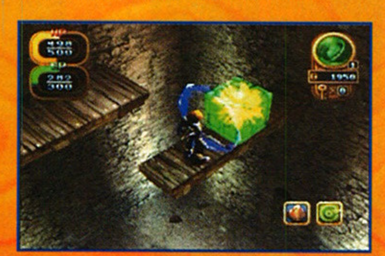




La mansión de Lady Morena



Llegarás a los jardines tras subir unas escaleras. Examina el entorno y busca la entrada al pasaje subterráneo. Salva la partida, coge el **tónico** del baúl, tírate por el hueco del suelo y mueve el pad hacia el noroeste para caer sobre una pasarela. Pasa por la puerta, acaba con los bichos del pasillo y caerá un cofre con la **pieza nº 17**. Ahora déjate caer por el agujero de antes y corre hacia la puerta norte, acabando con todo bicho viviente y esquivando las trampas. En la siguiente sala hay una palanca que hará aparecer una plataforma de color gris. Sube a ella y ve saltando a las que son del mismo color para llegar a la puerta de arriba del todo. Sigue por el pasillo y quedarás atrapado con un montón de bichos. Elimínalos y podrás continuar hasta otro corredor con un libro y un círculo curativo. Avanza por el pasillo evitando los obstáculos y recoge un **elixir** del cofre. Prepárate, porque toca pelear contra otro bicharraco:



Los bloques verdes responderán de distintas formas a los impactos de las bolas de energía del Pixie Ring.



No sabemos que te parece a ti, pero esto no suele ser una tortura demasiado común. En fin, ellos sabrán.





Kinokodile

Este tremendo cocodrilo intentará que seas su aperitivo antes de la cena. Esquiva sus embates y, cuando lo tengas a tu alcance, dale un sablazo en el costado, justo debajo de la seta que lleva adosada a la espalda. Con cada golpe el reptil dejará escapar unas bolas de gas venenoso que debes esquivar a toda costa. Vigila tu nivel de energía para no llevarte una desagradable sorpresa y con un poco de esfuerzo conseguirás que te deje en paz.



Coge el dinero y el **Big Life Crest** y monta en la plataforma. Salta para pasar por la puerta que hay arriba del todo y ve hacia el bloque verde. Dispárale con tu anillo y empezará a botar hacia arriba. Súbete en él para alcanzar una palanca que, al ser golpeada, abrirá al lado una salida al jardín de Milena (aunque sólo te servirá de atajo). Vuelve a la plataforma elevadora y baja a la puerta del nivel inferior. Cruza la puerta, acaba con todos los bichos y ve hacia el sur al llegar a las estatuas azules. En la siguiente estancia, salta primero a la puerta que hay al lado de donde estás para coger la **pieza 18**. Ahora vuelve atrás y déjate caer a la zona inferior. Acaba con los enemigos



No te preocupes por el pirata del medio. El tipo de tortura que se practica en esta isla de piratas es bastante inofensiva.



que haya y una plataforma móvil se pondrá en marcha en un rincón. Sube a ella y salta cuando llegue arriba. Avanza por las plataformas, teniendo cuidado con las rocas que caen, hasta llegar al otro lado de la sala. Antes de subir en el pequeño elevador hacia la siguiente sala coge un **elixir** de un cofre. Elimina a los bichos de esta mazmorra y la plataforma central se pondrá en movimiento. Sube a ella y salta hasta estar junto a un bloque verde como el de antes. Dispárale con tu anillo una bola de energía y pegará un pequeño bote, pero suficiente para llegar hasta la pasarela de la derecha (coge antes del cofre la **Loriens nuts**). Repite la misma acción hasta llegar a la cima para coger **200 monedas** y salir por otra puerta a la mansión de Milena.

Observa el curioso castigo al que están sometiendo al pirata en la sala de torturas y sal por la otra puerta. En esta sala habla con el tipo que está limpiando la chimenea antes de seguir adelante. Sal de ahí y ve a las habitaciones del fondo. En una sala hay una sirvienta de Milena y en la otra una fan de Flint. Pregúntale lo que necesites saber de la casa. Vuelve con el pirata de la chimenea y habla con él. Te pedirá que hables con la sirvienta, hazlo. Y ella te dirá que el pirata debe ir en persona, así que vuelve con él y díselo. Con esto conseguirás que se retire de la chimenea y puedas, al fin, bajar por ella.



El tipo misterioso de la capa que acaba de patear el trasero de Flint acabará siendo muy importante ya que es...



Pasa de los piratas que buscan a uno de los suyos y sal de la habitación. Como no te dejan subir por la escalera sigue por la puerta del fondo, a la cocina. Allí verás un interruptor que al accionarlo hará que desaparezca una tapa en el suelo. Baja si quieres para comprobar que es un atajo a las mazmorras. Sube de nuevo y sal por la otra puerta de la cocina. En este salón hay un un portón y una chimenea. No hagas caso al portón porque no conduce a ningún sitio y entra en la chimenea. Aquí verás a un pirata que se está escondiendo de los demás. Él te dará todo el **dinero** que tiene con tal de que no le descubras, pero no te queda más remedio que hacerlo porque necesitas subir por la escalera que él bloquea. Sal al salón y habla con algún pirata para que lo saquen de ahí. Sube las escaleras ahora y ve a la habitación del fondo. Cruza la puerta, salva, sal al balcón y ve hasta el extremo derecho para hacerte con **pieza 19** de un cofre que apenas se ve. Luego, sube por la enredadera hasta la azotea, ve a la derecha y déjate caer por el agujero del suelo. Mira como "pegan" a Flint y ve a la posada para encontrarte con Alexia. Cuando lleguen los lacayos de Mephisto acaba con ellos, aunque no podrás evitar que os capturen. Al final, Mephisto se irá con Alexia y Flint sobrevivirá por poquito.

Continuará...

GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

Gex: Deep Cover Gecko
Jedi Power Battles
F1 2000
A Sangre Fría
Hard Edge
Heart of Darkness
FIFA 2000
Darkstalkers 3
Medievil 2
Wild Arms
Colin McRae
Grandia
Axterix
Jungla de Cristal 2





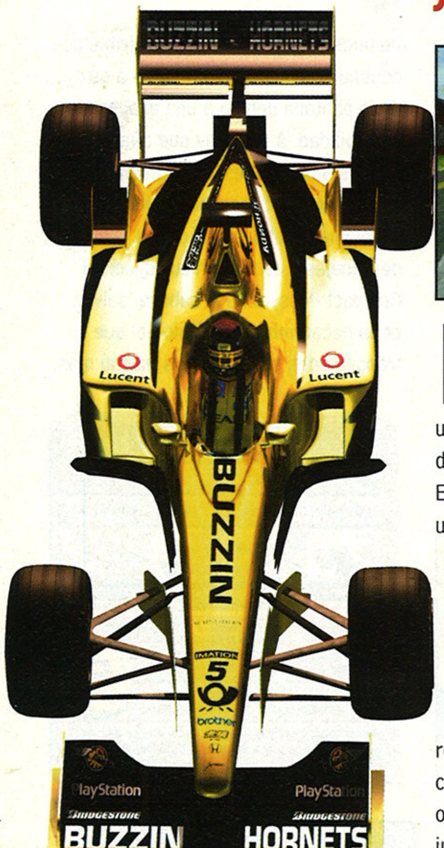
Soluciones Completas

para los 14 mejores juegos del momento.

[A LA VENTA EL 8 DE SEPTIEMBRE]

FORMULA ONE 2000

Sony busca su puesto en la parrilla de salida



La competencia entre compañías siempre conlleva una gran ventaja para nosotros, los usuarios finales. El hecho de que tres de los grandes como son Sony, Ubi y Electronic Arts, se hayan enfrascado en un "pique" para ver cual de ellas hace el mejor juego de Fórmula 1, solo puede significar una cosa: es seguro que vamos a disfrutar de lo lindo.

El título de Sony, que es el que nos ocupa, cuenta con todas las escuderías oficiales y los pilotos reales de la temporada en curso, un curioso modo llamado "videojuego", la opción para dos jugadores y el inevitable campeonato por el título de campeón mundial de Fórmula 1.

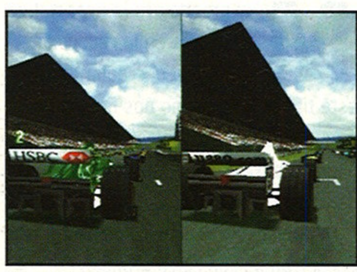
Entrando de lleno en el apartado gráfico, comprobamos que es el mejor que se ha visto hasta ahora en toda la serie, y nos encontramos con una realización técnica al más alto nivel con un tratamiento fantástico de las texturas y del entorno poligonal, que ofrece una solidez asombrosa, libre de cualquier tipo de parpadeo. El equipo de programación Studio 33 ha desarrollado también un comportamiento muy acertado del vehículo, aunque en algún momento da la impresión de que el coche flota un poco sobre la pista.

Este juego apuesta más que el de EA por un formato arcade antes que por la simulación pura y dura, y eso es algo que se deja notar desde las primeras partidas, en las que podremos recorrer los circuitos sin salirnos, aún cuando no los tengamos memorizados. Tan sólo hace falta controlar con algo de acierto el sistema de frenada.

La sensación de velocidad que nos transmite este *Formula One 2000* es asombrosa, y consigue crear adicción desde el primer momento. Para mejorar el rendimiento en este apartado, no faltan los reglajes del bólido, aunque sí nos ha parecido que éstos resultan escasos. También se hecha en falta más variables en plena carrera.

El punto flaco del compacto viene de la mano de los comentaristas, que emiten frases sueltas, sin cohesión y faltas de sentido en muchas ocasiones.

En definitiva, estamos ante un título que deja de lado la simulación pura y dura, por lo cual no es recomendable para aquellos jugones que necesiten saberlo todo sobre la telemetría de su coche. Para el resto de los mortales, seguro que consigue mantenernos enganchados muchas horas al televisor. Es menos completo que el de Ubi y EA, pero mucho más jugable.



Si se te da un poco mal derrotar a la máquina, siempre puedes darle "una paliza" a un amigo.



Si memorizas los circuitos podrás conseguir la "Pole Position" y encumbrar a nuestros pilotos.







Antes de la carrera tenemos un "trivial" para comprobar nuestros ¿amplios? conocimientos.



¿Quieres notar algo parecido a lo que sienten los corredores en la pista? ¡Escoge esta vista!







ESCUDERÍAS Y PILOTOS

El juego cuenta con todas las escuderías que conforman el campeonato mundial del presente año, así como con los pilotos oficiales encargados de llevar estos coches a la victoria. No faltan tampoco los circuitos circuitos reales, lo que nos transportará a las fatales horquillas de Montecarlo o los cambios de rasante de Interlagos en Brasil. Aunque este realismo está presente en el juego de EA Sports, el juego de Ubi sólo cuenta con la temporada 99.







WACKY RACES

Unos autos locos bastante "lights"

El modo batalla nos permite enfrentarnos a un oponente humano que hay que encontrar con un sencillo radar para destrozar su coche.

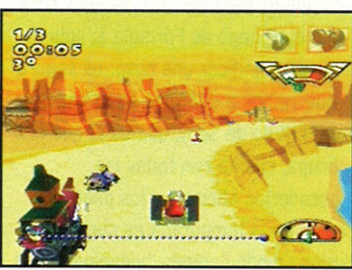


Muy grande era la expectativa que había en la redacción por ver lo que daba de si este título. No en vano nos hemos criado siguiendo las aventuras de esta pandilla a través de la fantástica serie de dibujos animados.

Nada más introducir el compacto, nos encontramos con cinco grandes escenarios que conforman un total de veinte pistas y que son los testigos de las carreras de Pierre Nodoyuna, Penélope Glamour o Pedro Bello. Pero empezamos a hacer memoria y descubrimos que: ¡No se han incluido el Alambique veloz, ni el Autoconvertible del Dr. Locovich! Una lastima.

El concepto original de la serie, sí que se ha respetado, y se han desperdigado ítems en medio de los circuitos que reproducen perfectamente las artimañas que manejan estos chalados para impedir la victoria del resto de corredores. Lamentablemente los circuitos en si, aunque presentan un gran colorido, están bastante despoblados de elementos que le aporten algo de gracia. Pero lo peor viene después a la hora de competir por la honrosa victoria, y es que el control de nuestro bólido se hace insufrible con continuos bandazos de un lado a otro de la pantalla debido a una exagerada sensibilidad. A esto hay que añadirle que las animaciones y movimientos presentan una brusquedad alarmante.

Solamente el carisma de los personajes y de los vehículos, con el Compact Pussycat a la cabeza, salvan de la hecatombe a un título del que francamente, esperábamos mucho más.





RAMPAGE THROUGH TIME

Un nuevo Rampage con poco que ofrecer



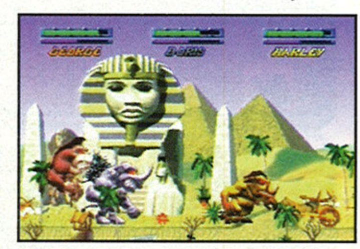
La mayor innovación que encontramos en este nuevo *Rampage* respecto a su antecesor es la inclusión del modo de juego "challenge", en el que podemos acceder a 20 minijuegos distintos con todo el sabor de las máquinas arcade de los años ochenta, como clásicos del calibre de *Pac-Man* o *Asteroids*. El resultado es que estos Bonus son el plato fuerte del CD, superando incluso al mismo juego, lo cual dice muy poco a favor de este título de Midway.

Los gráficos que conforman los personajes siguen siendo básicos sprites sin mayores aderezos, con muy poca cantidad de frames en animaciones, lo que quiere decir que solamente veremos a los monstruos realizar un máximo de ocho o nueve posturas diferentes. Tampoco ayuda nada el mal control con el que contamos para desplazar a nuestro bichejo, y llega a ser desesperante la pobre IA de las otras bestias rivales, que hacen muy difícil el desarrollo normal del juego al entorpecerlo constantemente en lugar de dedicarse a romperlo todo, que es lo suyo.

Through Time sólo aporta para la diversión la opción para tres jugadores simultáneos y los minijuegos, aunque creemos que es una lástima que todo el potencial del título se haya basado en este aspecto. Y es que al final se queda a medio camino de ser un "remake" de clásicos o una nueva versión de uno de ellos.







El juego cuenta con sesenta escenarios que incluyen todos los aparecidos en la saga.



Tres bestias a elegir, a cada cual más "destroyer". Lo malo es que no son muy listas.



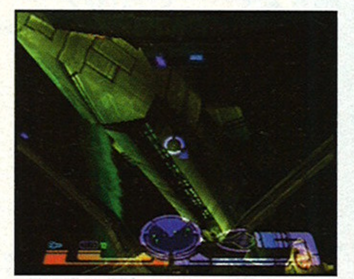
Si hay algo por lo que merezca la pena adquirir este compacto, son los minijuegos.



A veces me pregunto si mi marido es realmente piloto de Fórmula 1...
92/100
Un simulador de F1 IMPRESIONANTE.
HOBBY CONSOLAS
9/10
La fórmula maestra de la velocidad.
PLAYMANÍA
94/100
Perfecta recreación de lo que es pilotar un F1.
SUPERJUEGOS
F1 Racing CHAMPIONSHIP
Sí señor, esta simulación va a confundir a más de una
F1 Racing CHAMPIONSHIP
Todos los circuitos oficiales ■ Sensaciones de velocidad hiperrealistas ■ Colisiones espectaculares ■ Modo de escuela de pilotaje ■ Música del grupo Garbage *.
PlayStation
Dreamcast
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Formula 1
© 2000 Ubi Soft Entertainment/Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and pemutations) are trade marks of the Formula One group of companies.
VIDEO SYSTEM
Ubi Soft
www.ubisoft.es
" " and " PlayStation " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.© 2000 - Nintendo®, Game BoyTM, and " " are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.© 2000 Sega Enterprises, Ltd. "Girl don't come" Performed by "Garbage. Written by Garbage. ® 1995 Almo Sounds Inc./ Mushroom Records Uk Ltd. Shirley Manson appears courttesy of Radioactive Records. Used by Permission. All Rights Reserved. Not for a broadcast transmission. DO NOT DUPLICATE. NOT FOR RENTAL.

STAR TREK INVASION

La última frontera



En los niveles de entrenamiento se nos explicarán los complejos controles.



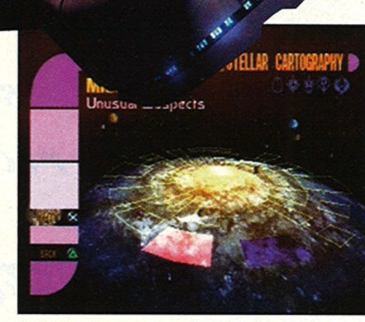
Podemos jugar desde una vista interna que aumenta la sensación de simulación.

Star Trek es algo más que una serie de televisión y gracias a su carisma se ha convertido en una obsesión para amantes de las ciencia ficción de todo el mundo que ha contagiado al cine, a la literatura y, como no, a los videojuegos, aunque especialmente en el mundo del PC. Pues bien, para su aterrizaje en PlayStation el emblemático Enterprise ha elegido el enfoque de un shoot'em up, aunque vestido con las galas de un simulador, lo que nos va a permitir disfrutar al mismo tiempo de un juego de desarrollo sencillo y objetivos claros, que además ofrece un sistema de control exigente y plagado de posibilidades.

El juego se estructura en torno a diferentes misiones en las que hemos de demostrar que somos tan capaces de defender un convoy, como de usar nuestro rayo tractor o de acabar con cuantos enemigos nos encontremos.

Como podéis ver el planteamiento es muy semejante al de la serie *Colony Wars*. Sin embargo, también son muchas las diferencias.

Por un lado, este *Invasion* es menos espectacular gráficamente que *Colony Wars Red Sun*, muestra menos posibilidades de configuración y su control, aunque más completo en ciertos aspectos, también es más difícil de asimilar. Además, no está bien configurado y una acción que debería ser muy rápida, como la de cambiar de armas, se convierte en una tarea difícil que nos obligar a desviar la atención de la acción en sí misma. Tampoco es demasiado largo, sólo 20 misiones, y está en inglés. Aunque cuenta a su favor con el carisma de la ambientación Star Trek, lo cierto es que no llega a la altura de *Colony Wars Red Sun*. Es divertido, exigente y termina enganchando, pero no con la fuerza que esperábamos.



Podremos ir optando entre distintas misiones aunque el desarrollo al final es bastante lineal.



RC REVENGE

Pequeños coches para un gran juego

Todos los seguidores de *Re-volt* y sus cochecitos teledirigidos, tenemos una nueva cita en esta continuación o revancha, como han querido bautizarlo los muchachos de Acclaim.

Seguro que todos recordáis que la primera parte tenía muchas deficiencias técnicas que no le permitieron brillar al nivel que hubiera merecido, pero esta secuela ya es otra cosa. Esta vez los programadores han aplicado las leyes básicas de la física para dotar a los minicoches de una sensación de velocidad muy acorde con el tamaño de los circuitos, que ahora son mucho más pequeños y coquetos que en el primer *Re-Volt*. En ellos recorreremos mundos de terror, los estudios AKLM o el planeta aventura, entre otros. Algunos de ellos se desarrollan sobre el agua, y eso nos permitirá conducir también pequeñas lanchas acuáticas. Además, los ítems han potenciado su poder destructivo y se han incluido algunas armas tremendamente divertidas para lanzar a los rivales.

Mención aparte merece la inclusión del editor de circuitos que dispara mucho la duración útil del compacto, y la jauría que supone el modo para dos jugadores, donde lo que cuenta es expulsar del circuito a nuestro rival.

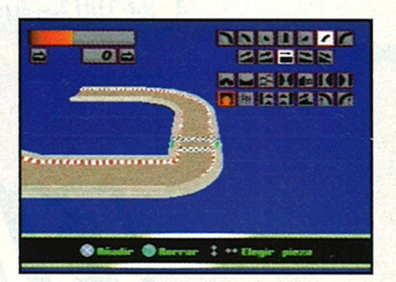
Gráficamente todo ha sido mejorado, empezando con la desaparición de la niebla, que hacia estragos en la primera parte, y del nefasto "popping". Tampoco se aprecian polígonos fuera de sitio.

En fin, *RC Revenge* nos ofrece una grata experiencia jugable pese a su difícil control. Si eres seguidor de este tipo de arcades seguro que colmará de sobras tus ansias de diversión.









El editor de circuitos cuenta con un interfaz muy sencillo que nos permitirá construir fácilmente nuevos circuitos en los que jugar. Genial.



Algunos recorridos del juego transcurren sobre agua, por lo cual nuestros cochecitos se convertirán en potentes lanchas fuera borda.







STRIDER 2
PlayStation
Un gran clásico por partida doble
De las profundidades de un futuro oscuro y peligroso, surge un héroe escurridizo que hace la guerra por la paz y la justicia. Ahora, uno de los héroes más legendarios del mundo, Strider Hiryu, llega a la consola de juegos PlayStation. Armado con su espada de luz, Cypher, Strider se abre paso a través de la oscuridad para luchar contra el malvado dictador, Grandmaster. Compuesta de dos discos llenos de aventura y acción, esta segunda parte tan espera-da también incluye un extra increíble... el juego original completo de Strider 1.
PlayStation
CAPCOM
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
Strider 2 es una marca registrada de Capcom Co., Ltd. Capcom y el logotipo de Capcom son marcas registradas de Capcom Co., Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Nervioso con Metal Gear

Hola amigos de PlayManía, me llamo Hadriel y tengo 12 años. Os quería preguntar si *Metal Gear* te pone muy nervioso y también si me lo puedo comprar. Me encanta vuestra revista y pienso que es la mejor.

Hadriel Quintero Ceballos (Canarias)

Pone tan nervioso como cualquier otro juego. Cualquier cosa rara respecto a *Metal Gear* que hayas podido oír por ahí es culpa de la prensa sensacionalista, de periodistas que no tienen ni idea de lo que es un videojuego. Eso de los nervios es una chorrada que se han sacado de la manga los detractores de los videojuegos y que no tiene sentido. Por ese lado puedes estar tranquilo. Sin embargo, *Metal Gear* es un juego que, por su temática y componente violento, no está recomendado para menores de 18 años. Deben ser tus padres los que decidan si te dejan jugar o no.

Solid Snake

¿PS2 vale lo que cuesta?

Queridos amigos de PlayManía, os felicito por vuestra revista y os escribo para que resolváis algunas dudas que tengo de PS2. ¿Vale la pena comprar PS2 cuando un PC DVD vale 40.000 pesetas y la consola 74.000? ¿Cuánto valdrán Dolphin y X-Box? ¿Cuánto tardarán los juegos en aprovechar el potencial de PS2? ¿Habrá accesorios para PS2 como volantes y pistolas? ¿Las diferencias entre PS, PS2 y Nintendo 64 serán muy grandes?

Paco García (Barcelona)

Esa comparación que haces entre el precio de la consola y el DVD no tiene mucho sentido. Piénsalo un momento. El DVD por sí mismo no te sirve para nada, o lo conectas a un PC o no tienes nada. Y, ¿cuánto cuesta un PC? PS2 no es sólo un DVD, es una consola completa con muchísimas prestaciones. Es cara, pero es una máquina con muchas posibilidades.

Sobre el precio de Dolphin (que ahora se llama Game Cube) y X-Box, tanto Nintendo como Microsoft hablan de precios muy competitivos, pero es imposible saber cuánto costarán realmente. Seguro que no van a ser mucho más baratas.

Como ha ocurrido siempre que ha salido una nueva consola, los desarrolladores empiezan a sacar juegos sorprendentes más o menos un año después de que la máquina llegue al mercado. Esta tendencia va en aumento y cuanto más tiempo pasa mejores son los juegos.

Sí, habrá todo tipo de periféricos, incluso muchos de los de PlayStation servirán en PlayStation 2 y, por supuesto, las diferencias con las actuales consolas de 32 y 64 bits son muy grandes.



PlayStation 2

¿Rally o Fórmula 1?

Hola amigos, me llamo Víctor y me encanta vuestra revista. Quería exponeros una duda: tengo intención de comprar un juego de carreras, y para cambiar un poco, había pensado en *F-1 2000*, sin embargo, las opciones de *Colin McRae 2* me hacen dudar: ¿Cuál me aconsejáis?

Víctor Vico Moreno (Madrid)

Los dos son dos grandes juegos, aunque nosotros nos decantaríamos por *Colin 2*, y más aún teniendo en cuenta que para estas Navidades Electronic Arts va a sacar un edición actualizada de *F-1 2000*. Si después de *Colin 2* sigues interesado en un juego de Fórmula 1 puedes hacerte con el *Special Edition*.

Quiero pasar miedo

Hola queridos amigos de PlayManía. Vamos al grano. Juegos estilo *Silent Hill* está *Alone in the Dark*, pero no sale hasta noviembre. Hasta entonces, ¿cuál me recomendáis?

Mariano Sarasa Ayerbe (Huesca)

Silent Hill es un juego único y no hay ningún otro título que provoque esa sensación de miedo y angustia. Le sigue *Resident Evil*, pero sólo las apariciones de Nemesis, en la tercera entrega, se acercan al nivel de tensión de *Silent Hill*. Te podemos dar sucedáneos como *RE2* (Platinum) o *Galerians*, que no es de miedo, pero sí es tenso.

LA OPINIÓN

Igual que ha hecho Álvaro, podéis remitirnos vuestras opiniones a través de la página web de PlayManía o utilizando el buzón opinion.playmania@hobbypress.es. Esperamos vuestros correos.

Dreamcast frente a PS2

Me parece increíble lo que estoy oyendo de que Dreamcast tiene la misma calidad que PS2 o incluso he llegado a escuchar que la va a superar. Lo que está claro es que en cuanto llegue PS2 el futuro de Dreamcast no va a ser el mismo. PS2 supera a DC en todos los aspectos. Para empezar tiene unas características mucho mejores, mueve muchos más polígonos y tiene a todas las buenas compañías trabajando para ella.

PS2 va ha tener las continuaciones de los mejores juegos del mundo como *Final Fantasy*, *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid*, *FIFA 2000*, *NBA Live 2000*... Además va a tener muchas conversiones de PC como *Age of Empires II* o *Commandos II*. También incluye lector de DVD, con lo que nos va a servir de vídeo.

En definitiva que DC no le llega ni a la punta del zapato a PS2, y cuando la PS2 empiece a ser explotada al máximo estoy seguro de que nos vamos a quedar con la boca abierta.

Álvaro García Guerra

Todos los juegos para las dos PS

Hola artistas de PlayManía. Me llamo Ángel y hay algo que me preocupa, ¿los juegos que van a salir para PS2 como *Ridge Racer V*, *FIFA 2001*... ¿saldrán también para PlayStation? Así se puede tener el mismo juego para las dos consolas a la vez, sería lo justo ¿no?

Ángel M. Álvarez (Madrid)

En algunos casos, como el de *FIFA 2001*, habrá versiones para las dos consolas, pero no siempre. Además, no puedes esperar que las dos versiones sean iguales. Ten en cuenta que las capacidades técnicas de PS2 son muy superiores a las de PlayStation y no va a ser posible hacer versiones de todos los juegos. También va a ocurrir al revés, *Ridge Racer V*, es casi como una versión del *Ridge Racer* de PlayStation, pero para PS2. Igual que el caso de *Gran Turismo 2000*.

El turno de la estrategia

Saludos playmaníacos: Soy un lector de 31 años (para jugar a la play no hay edades) y quería deciros que en el mundo de la consola gris (y pronto gris y negra porque la PS2 sólo sale en negro ¿no?) vuestra revista es mi favorita. Quería informarme acerca de juegos de estrategia militar, en concreto de juegos que funcionen por turnos sobre un mapeado dividido, al estilo de los juegos de estrategia de mesa. No he encontrado ninguno de este tipo y no sé si es que no los hay, no están en España, o no los he buscado bien. Muchas gracias.

Jacinto Basico

Sí había algunos juegos de esos que buscas, pero el problema fundamental es que están descatalogados, como por ejemplo *Panzer General*, que era casi un wargame como los de NEC, unos juegos de tablero que seguro que conoces. Lo más parecido que puedes encontrar son los juegos de rol de tablero, que usan un sistema similar aunque en lugar de desplazar carros de combate o unidades de infantería, lo que manejas son personajes que tienen distintas habilidades y estilos de ataque. En este sentido tienes *Vandal Hearts II*. De similar catadura, pero más wargame, es *Front Mission 3*, aunque éste está en inglés.



Vandal Hearts II

Aclaración sobre Metal Gear

Hola, me llamo Alfredo y quería haceros una aclaración sobre *Metal Gear*. *Metal Gear Solid* es la cuarta entrega de la saga, no la primera que decís vosotros. Antes salió en 1987 *Metal Gear* para MSX y un año más tarde en la NES. En 1990 salió *Metal Gear 2 Solid Snake* para MSX2 y para NES *Snake's Revenge*, el peor juego de esta gran saga. Por lo tanto, *Sons of Liberty* no es *Metal Gear 2*, sino *Metal Gear 5*.

Alfredo Benedicto

Conocemos de sobra el historial de *Metal Gear*, pero la versión PlayStation ha supuesto un cambio tan radical que no queda más remedio que empezar de cero, como también ha hecho Konami que en ningún momento ha hablado de *Metal Gear 4* en referencia al *Solid*, algo que sí hace, por ejemplo, Square con *Final Fantasy*. Podríamos decir que *Sons of Liberty* es el sexto capítulo de la saga, si tenemos en cuenta la versión Game Boy...

Versión mejorada de PS2

Hola, amigos, quiero que sepáis que aquí tenéis un admirador de vuestra revista. Sois únicos. La pregunta es si debo esperar a que saquen una versión mejorada de la PlayStation 2 o comprarla directamente. Lo digo, porque la primera versión de PS2 que salió en Japón tenía algunos defectos.

Simón Díaz González (Asturias)

No te preocupes, que seguro que no va a haber problemas, precisamente porque ya fueron los japoneses los conejillos de indias. De todos modos, los problemas vinieron de los discos de utilidades y tarjetas de memoria, no de la consola. Aunque tu disco de utilidades tuviera algún problema, Sony te lo cambiaría sin coste adicional, igual que se hizo en Japón.

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **ARCADE ESTRATÉGICO:** Con este nombre nos referimos a un título que básicamente es un arcade (los protagonistas saltan, corren, o pegan tiros), pero que incorpora elementos de juegos de estrategia, como gestión y administración de recursos o construcción de objetos o instalaciones. *Team Buddies* es un buen ejemplo.
- **CYBERPUNK:** Nombre de una corriente dentro de la literatura y el cine de ciencia ficción, acuñado desde la publicación de la novela Neuromante de Willian Gibson. Se caracteriza por desarrollarse en unos escenarios futuristas, por lo general poco agradables, en los que megacorporaciones industriales gobiernan la Tierra, Internet es una herramienta de uso común y la gente tiene fácil acceso a miembros biónicos o equipos de alta tecnología, como las motos de Akira o los Wanzers de *Front Mission 3*.
- **AL:** Artificial Life o lo que es lo mismo: Vida Artificial. Con este nombre nos referimos al siguiente paso evolutivo de los sistemas de Inteligencia Artificial: la creación de personajes capaces de cambiar su comportamiento según los tratemos. Si bien este sistema no se ha prodigado mucho en consola, de hecho *Black & White* será el primero en incorporarlo, esta situación cambiará con las consolas de nueva generación. Otros ejemplos de AL, pero a un nivel muy básico, fueron los famosos Tamagotchi.
- **FATALITY:** Literalmente traducido significa Fatalidad, pero en inglés es sinónimo de Muerte. Este término se utiliza en los juegos de lucha para designar un ataque devastador que acaba con la vida de un enemigo.
- **GOD GAME:** O "juego Tipo Dios". Con este nombre nos referimos a unos juegos, generalmente con perspectiva cenital, en los que asumimos el papel de una divinidad que debe convertir a su credo a los habitantes de un planeta. Como tal, podemos realizar milagros, crear profetas, etc. *Populous* es el más claro exponente de este género.
- **Z-BUFFERING:** Es una memoria especial que acelera la creación de los escenarios 3D. Para ello, esta memoria, guarda la información de todos los escenarios y cuando el procesador tiene que representar algo en pantalla, consulta primero esta memoria, y sólo dibuja los elementos que no aparecen en ella (como por ejemplo los personajes). PlayStation no tenía capacidad para usar el Z-buffering, pero PS2 sí lo hará.

Consultorio

Aventuras, pero gráficas

Hola, amigos de PlayManía. Tengo 13 años y soy un "visiao" de la Play. Os escribo para preguntar qué aventuras gráficas son las mejores, tipo *Drácula*, y que no sean ni muy fáciles ni muy difíciles, que soy principiante en el género.

Alberto Uriarte (Valencia)

Bueno, lo de la dificultad depende un poco de tu astucia y tu inteligencia. De todos modos, del mismo estilo de *Drácula* las mejores son *Expediente X*, *Amerzone* y *Atlantis*, todas en castellano.

Lucha en las calles

Hola PlayManía, soy Sergio y os escribo para que me informéis sobre los juegos de lucha callejera, de esos que vas por las calles pegando patadas y puñetazos. He leído que no hay muchos, pero digo yo que alguno habrá.

Sergio Hernández (Toledo)

Efectivamente, no hay muchos y como la mayoría son 3D suelen incorporar elementos de otros géneros. Por ejemplo, el mejor hoy por hoy es *Fighting Force 2*, pero tiene detalles propios de las aventuras de acción, como resolución de puzzles y algo de plataformas. Los más parecidos a los clásicos beat'em up de scroll, como *Final Fight*, son *Gekido* y *Crisis Beat*, aunque a nosotros nos han gustado más *Jackie Chan y Jedi Power Battles*. Eso sí, en ambos casos vas a encontrar un elevado componente de plataformas, en especial en *Jedi Power*.

Fighting Force 2

Más Platinum

Hola amigos, me gustaría saber si saldrán en Platinum *Silent Hill* y *Final Fantasy VIII*.

Jesús Martínez (Segovia)

Ambos van a salir en Platinum. *Final Fantasy VIII* ha salido el 30 de agosto y *Silent Hill* lo hará hacia finales de octubre o principios de noviembre, más o menos.

Rol en cristiano

Hola colegas de PlayManía. Escribo para que me recomendéis los mejores juegos de rol en castellano, pero que no sea ningún *Final Fantasy*. Muchas gracias y seguid como siempre.

Guillermo Torres Sarmiento (Tarragona)

Aunque están saliendo gran cantidad de juegos de rol en estos meses no todos están en castellano. De los traducidos puedes pobra con *Vandal Hearts II* (rol de tablero), *Suikoden II*, *Shadow Madness* y *Wild Arms*. Si buscas un RPG original, aunque algo infantil, *Legend of Legaia* es una buena opción, y a un buen precio.



Wild Arms



Ya podéis mandar vuestras consultas y sugerencias, además de por cartas, a través de correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en la dirección www.hobbypress.es/playmania, o enviando vuestros e-mail directamente a: playmania@hobbypress.es. No dejéis de visitar la página, hay más buzones.

JUEGOS EN INGLÉS

Hola, os felicito por la revista y por la página recién estrenada en Internet. Veréis, me he comprado *Need for Speed Porsche* y está en inglés. ¿Hay alguna posibilidad de que pueda cambiar el idioma y cómo?

Pedro Gisela

Pues te has debido de comprar un juego de importación, porque nada más arrancar, y después de chequear la tarjeta de memoria, la versión española permite elegir idioma y uno de los idiomas es el castellano. Está doblado y traducido. ¡Hay que tener cuidado con lo que se compra...!

LIMPIAR LA CONSOLA

Quería preguntar si es necesario limpiar la zona donde se ubica el CD de la consola, de polvo o otros agentes, de vez en cuando.

José Manuel Pardo

No está mal que lo hagas, aunque no es necesario si tienes la consola en un lugar relativamente limpio. Si la limpias, usa un paño que no deje pelusa y no utilices ningún producto extraño, porque podrías dañar la lente.

DEX DRIVE EN PS2

Hola amigos de PlayManía, no es la primara vez que os escribo, ya que sigo la revista desde su comienzo. Hace unos meses, me compre el Dex Drive y estoy muy contento con él, mis problemas de espacio se solucionaron. Mi pregunta es, ¿valdrá el Dex Drive para las tarjetas de 8 megas de PS2? Gracias y hablad más de la PS2 para poder aguantar la espera.

Samuel Pellitero

Lo más seguro es que no, porque el sistema de almacenamiento de los juegos de PS2 es diferente al que utilizan los juegos de PlayStation. Los de PS2 no van por bloques, sino que utilizan sólo el espacio que precisan. De todos modos, Hasta que no haya un PlayStation 2 PAL no podremos asegurarlo al 100%.

LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Hola querida redacción, en primer lugar quería felicitaros por esa revista tan genial que nos concedéis cada mes, y, en segundo lugar quería que me publiquéis esto lo antes posible: ¿Podríais obsequiarnos con algunas páginas dedicadas a *Silent Hill 2*, o no se sabe nada? Por favor: hacedme una lista con los mejores juegos que vayan a salir para PS2 (sólo los mejores).

Daniel (Asturias)

Sobre *Silent Hill 2* no se sabe nada nuevo, aunque es probable que se sepa algo en el ECTS de este otoño. Con respeto a los mejores juegos es difícil decir nada con contundencia, teniendo en cuenta lo poco que se están dejando ver. Jugables sólo hay títulos japoneses que, en su mayoría, van a sufrir cambios. De la primer hornada lo mejorcito debería ser *Tekken TT*, *Gran Turismo 2000*, *FIFA 2001*, *ISS*, *Silent Scope...*, pero seguro que nos llevamos más de una sorpresa.

LLEGA ESTE OTOÑO A PLAYSTATION® Y GAME BOY COLOR®
X-MEN MUTANT ACADEMY



"EXCELENTE.... LA JUGABILIDAD PARECE PREPARADA PARA PROVEER LA CLÁSICA SENSACIÓN DE UN CLÁSICO DE LA LUCHA, COMPLETADO CON MOVIMIENTOS ESPECIALES, ARMAS, COMBATES AÉREOS Y NIVELES INTERACTIVOS." PSW



POR PRIMERA VEZ LOS X-MEN HAN SIDO REPRESENTADOS EN UN JUEGO DE LUCHA EN 3-D



MÚLTIPLES MODOS DE JUEGO: ENTRENAMIENTO ACADEMIA, ARCADE Y VERSUS.

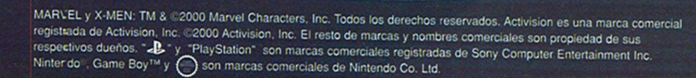


ESCOGE A TU PERSONAJE X-MEN FAVORITO.















Freestyler Board

La forma más realista de practicar deportes de riesgo

Lo hemos probado con...

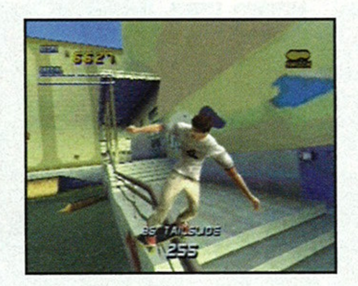
Coolboarders 4





Tony Hawk´s Pro Skater 2





Para probar este periférico hemos escogido a los máximos representantes dentro de cada deporte de riesgo con tabla. En ambos juegos nos ha costado un poco más acostumbrarnos a realizar las piruetas combinando la tabla y el gamepad, mientras que en *Coolboarders 4* hemos podido disfrutar como enanos con las pruebas de descenso. Lástima que la tabla no incorpore vibración, ya que así sería mucho más realista.

Thrustmaster lleva ya cierto tiempo en el sector de los periféricos y cuenta con una holgada experiencia tanto en consolas como en PC. Su última criatura es una innovadora y espectacular tabla que nos permitirá disfrutar de los simuladores de deportes de riesgo como nunca antes lo habíamos hecho, es decir, de una manera altamente realista. Para ello, Thrustmaster ha diseñado una imponente tabla de dimensiones ligeramente inferiores a las de una tabla de snowboard y superiores a las de un monopatín. Pero sin duda alguna, uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención al sacar la tabla de su caja ha sido su elevado peso y su fabulosa robustez, algo imprescindible si pretendemos que un periférico de estas características nos dure unos cuantos años...

Centrándonos en su funcionamiento, Freestyler Board presenta un comportamiento idéntico al de cualquier tabla real, ya sea de snowboard o de skate. De este modo, y gracias a su sensor horizontal de movimiento, podemos realizar todo tipo de giros analógicos con tan sólo inclinarnos hacia uno u otro lado de la tabla, es decir, efectuamos con los pies los giros que realizaríamos pulsando izquierda y derecha en el stick del mando Dual Shock. Además, la superficie de la tabla incorpora dos botones programables, que por defecto sustituyen a las direcciones arriba y abajo de la cruceta, que habitualmente se utilizan en este tipo de juegos para dirigir el peso del cuerpo hacia delante y frenar. Además, la tabla viene con un gamepad de serie, lo que nos permitirá utilizar el resto de las funciones del juego (como saltos y acrobacias) sin bajarnos de la tabla. Por si todo esto fuera poco, también incluye un puerto 100% compatible con cualquier mando de PlayStation, lo que permite utilizar otro mando en lugar de su propio gamepad. Y para rematar la faena, Freestyler Board es compatible también con PlayStation 2, algo que nos permitirá disfrutar al máximo de los futuros juegos de snow.

Entrando en otros detalles, Freestyler Board está completamente realizada en plástico duro, y aproximadamente puede soportar unos 150 kilos sin demasiados problemas y sin riesgo de partirse, aunque las propias instrucciones del aparato recomiendan no hacer el bestia mientras se utiliza, es decir, es recomendable no dar saltos ni subirse dos personas al mismo tiempo... También cuenta con dos superficies antideslizantes, que están situadas en las zonas en las que el usuario debe colocar los pies, y que principalmente evitan caídas y otros accidentes menores.

A grandes rasgos así es Freestyler Board, una espectacular tabla que viene a diversificar aún más el abanico de periféricos disponibles para PlayStation. Eso sí, si tenéis en mente haceros con una de estas tablas os recomendamos que os pongáis en forma antes, ya que tras media hora de juego es muy probable que las piernas se empiecen a resentir...

- Precio: **14.990 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **902 11 80 36**
- Tipo: **Tabla de snow y skate**
- Valoración: 



El gamepad que acompaña a la tabla es analógico, aunque también se puede conectar cualquier otro mando gracias al puerto que incorpora.

DS: Dual Shock. AC: Analog Controller. V: Volante. P: Pistola. MC: Memory Card. CL: Cable Link. MT: Multi Tap. R: Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción

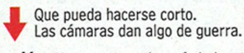
Los imprescindibles

- DINO CRISIS
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SILENT HILL
- SYPHON FILTER 2
- TOMB RAIDER IV

MEDIEVIL 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.
↓ Que pueda hacerse corto. Las cámaras dan algo de guerra.

9 **Valoración:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.
↓ Pese a las novedades se parece mucho al *RE2.*

9 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.

EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.
↓ El desarrollo es muy lineal. El sistema de cámaras engaña.

8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

THE FIFHT ELEMENT (Serie Valor)

Compañía: Sony **Precio:** 2.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su precio, gracias al paso a la serie Valor. Es largo y variado.
↓ El control es demasiado complicado y técnicamente no muy brillante.

7 **Valoración:** Una buena mezcla de aventura, disparos y plataformas, aunque el control...

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

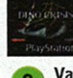
Compañía: EA **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.
↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.
↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil.*

9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.
↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.

SILENT HILL

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.
↓ El control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

10 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.

SPIDERMAN

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Excelente plasmación del universo y las habilidades de Spiderman.
↓ Se hace corto y presenta algunos problemas con las cámaras.

8 **Valoración:** Spiderman protagoniza su primera aventura en PlayStation con geniales resultados.



A SANGRE FRÍA

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los períodos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **Valoración:** Una aventura diferente, original y divertida, aunque no para impacientes.



PARASITE EVE II

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ La calidad gráfica, la ambientación y las novedades que aporta al género.
↓ A la trama le falta gancho y tampoco es excesivamente largo.

8 **Valoración:** Los amantes de los survival Horror encontrarán un aventura innovadora.

TENCHU 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

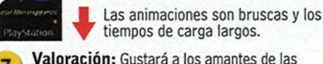
↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...
↓ El abuso de la niebla y el control, a veces inoperante.

8 **Valoración:** Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.

CHASE THE EXPRESS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.
↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga largos.

7 **Valoración:** Gustará a los amantes de las aventuras de acción, pese a copiar a las mejores.

GALERIANS

Compañía: Crave **Precio:** 7.490 pesetas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un Survival Horror con un absorbente argumento.
↓ No está traducido, y es un juego sólo para mayores de 18 años.

8 **Valoración:** Si buscas un survival horror distinto y adulto, éste es tu juego.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación,
↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SOUL REAVER

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

SYPHON FILTER 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



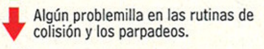
↑ Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.
↓ No se han corregido los problemas de control y ni las animaciones.

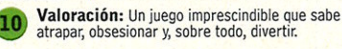
9 **Valoración:** Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.

TOMB RAIDER IV

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.







↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.
↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar, obsesionar y, sobre todo, divertir.

Juegos de Plataformas

Los imprescindibles

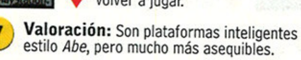
- APE ESCAPE
- BICHOS (PLATINUM)
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYRO 2
- RAYMAN 2
- TOY STORY 2

HEART OF DARKNESS (PLAT.)

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
↓ Una vez terminado, no incita a volver a jugar.



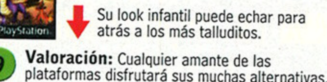
7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

SPYRO 2

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.
↓ Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.



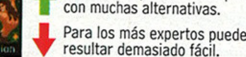
9 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.

TARZÁN (PLATINUM)

Compañía: Disney **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.



7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

APE ESCAPE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.

BUGS BUNNY (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

LOS PITUFOS (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

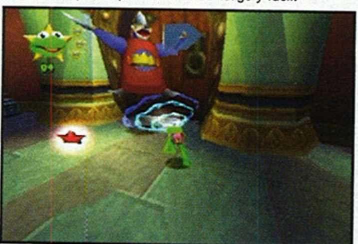
TELEÑECOS

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



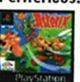
↑ Es largo y divertido. Sabe enganchar con el carisma de sus protagonistas.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque no le llega a superar.

8 **Valoración:** Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y fácil.

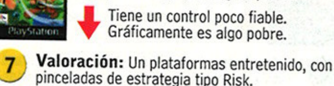


ASTÉRIX (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia y a un gran precio.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.



7 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

CRASH BANDICOOT 3 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.

9 **Valoración:** Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum.



TOMBI! 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un original plataformas muy variado y rebosante de sentido del humor.
↓ Al principio puede hacerse lento y su mecánica desconcierta.

8 **Valoración:** Es un soplo de aire fresco dentro del género que es capaz de enganchar horas.



BICHOS (PLATINUM)

Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

CROC 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




↑ Es largo, divertido y, especialmente, muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

RAYMAN 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La simpatía de todos sus personajes, su originalidad, su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible cuando se necesita.

9 **Valoración:** De los mejores plataformas 3D. Imprescindible para los seguidores del género.



TOY STORY 2

Compañía: Disney **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
↓ Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.

BARRACUDA 2

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.



No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.

E **Valoración:** Unas grandes prestaciones para un precio correcto y ajustado.

DUAL IMPACT

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

MB **Valoración:** Le supera el Barracuda 2 por prestaciones, pero no en calidad.

DUAL SHOCK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.200 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE

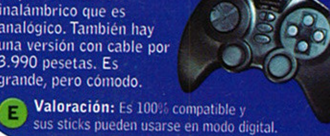
Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.



El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.

E **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

V-RALLY PAD EVOLUTION

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 6.990 ptas.



Responde a los movimientos que hagamos con los brazos, se pueden configurar sus botones de múltiples maneras y como mando analógico funciona a las mil maravillas.

MB **Valoración:** Si te gusta tener muchas opciones, está bien.

Aventuras Gráficas

Los imprescindibles

- AMERZONE
- DRÁCULA RESURRECCIÓN
- THE X-FILES

ATLANTIS

Compañía: Cryo **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

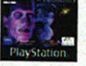


↑ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
↓ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.

6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

DRÁCULA RESURRECCIÓN

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Su gran ambientación y excelentes gráficos.
↓ Algunos puzzles son retorcidos. Si tienes práctica lo acabarás pronto.

7 **Valoración:** Una compra muy recomendable para seguidores del género.

AMERZONE

Compañía: Microids **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS.

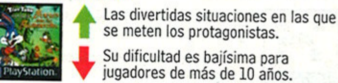


↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

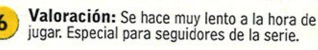
7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

THE X-FILES

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.



6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

Juegos de Rol

Los imprescindibles

- ALUNDRA 2
- FINAL FANTASY VIII
- VAGRANT STORY

ALUNDRA 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran historia, un desarrollo variado, un juego muy largo.

↓ Su único defecto es no estar traducido...

8 **Valoración:** Un genial Action RPG, que gustará tanto a amantes del rol como de las plataformas.

FINAL FANTASY VII (PLAT.)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...

↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Genial de principio a fin, sólo es superado por *FFVIII*, pero tiene mejor precio.

FINAL FANTASY VIII (PLAT.)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC.



↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.

↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



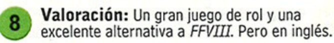
GRANDIA

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.

↓ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.



8 **Valoración:** Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.

LEGEND OF LEGAIA

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su sistema de combate es muy divertido y es ideal para "peques".

↓ Su historia infantil aburrirá a los mayores. Flojo técnicamente.

5 **Valoración:** No puede situarse a la altura de un *Final Fantasy*, pero encantará a los pequeños.

VAGRANT STORY

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la increíble y compleja historia...

↓ ¡Está en inglés! Su sistema de juego puede resultar demasiado complejo.

9 **Valoración:** Es a los Action RPG lo mismo que *Metal Gear* a las aventuras: imprescindible.



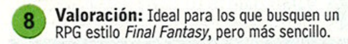
SHADOW MADNESS

Compañía: Crave/Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos estilo *FFVII*, un buen argumento y una gran traducción.

↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.



8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

SUIKODEN II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es muy, muy largo, tiene más de 100 personajes y la historia "pica".

↓ Los gráficos parecen antiguos y la traducción no está muy bien.

8 **Valoración:** Es un gran RPG porque resulta tan largo como divertido y está lleno de puzzles.

VANDAL HEARTS II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un juego de rol de tablero muy completo a nivel táctico.

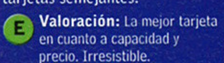
↓ El desarrollo se termina haciendo un poco denso y es bastante feote.

7 **Valoración:** Para roleros y estrategas. Si no es tu caso, busca algo más rápido como *Alundra*.

4MB REAL MC PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.



E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.490 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

E **Valoración:** Una calidad fuera de duda, sólo tiene rival en la tarjeta de Piranha.



MAD CATZ

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

MEMORY CARD SONY

Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

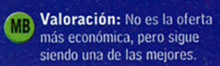
La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.

MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

PERFORMANCE 1MB

Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.



MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

DEX DRIVE

Distribuidora: Netac **Precio:** 5.990 ptas.

Permite almacenar las partidas de la tarjeta en el disco duro del PC y grabar en la tarjeta partidas bajadas de Internet o que te envíe por e-mail un amigo.

E **Valoración:** Si tienes un PC en casa es una gran compra.

Juegos Arcade

Los imprescindibles

- BEATMANIA
- CAPCOM GENERATIONS
- BUST A MOVE 2 (PLAT.)
- JUNGLA DE CRISTAL 2
- MUSIC 2000
- POINT BLANK 2
- SILENT BOMBER

ARMY MEN 3D

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.

↓ Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

5 **Valoración:** Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

BEATMANIA

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 pesetas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.

↓ Que no te guste ejercer de Disc Jockey o seas un torpe con las teclas.

9 **Valoración:** Un genial juego musical que hará las delicias de los los que busquen cosas nuevas.

BISHI BASHI SPECIAL

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La sencillez, sentido del humor y diversión que encierran las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **Valoración:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.



BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.

↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 **Valoración:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

JUNGLA DE CRISTAL 2

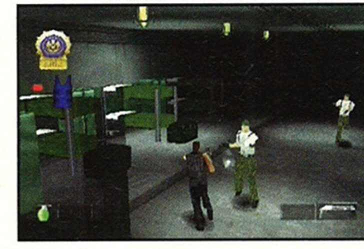
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V, P.



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción, conducción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla* y tiene algunos problemas técnicos.

8 **Valoración:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es tu juego.



GAUNTLET LEGENDS

Compañía: Midway **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder jugar en casa con esta sencilla y divertida recreativa.

↓ Es pobre gráficamente y sólo pueden jugar dos a la vez.

6 **Valoración:** Una buena opción para los que quieran jugar a dobles cooperativamente.

GHOUL PANIC

Compañía: Namco **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola en la línea *Point Blank* con un divertido modo historia.

↓ Las pruebas no son demasiado variadas.

7 **Valoración:** Un gran juego de pistola basado en pruebas, al que sólo supera *Point Blank 2*.

MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.

↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

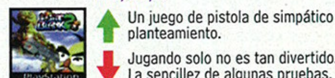
-- **Valoración:** Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.

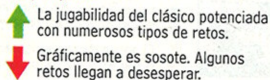
↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.

↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.



8 **Valoración:** Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

PONG
Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



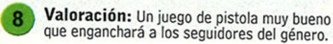
↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 **Valoración:** Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

TIME CRISIS (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.



8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

TRUE PINBALL (PLATINUM)
Compañía: Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a un buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

7 **Valoración:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

juegos Deportivos
Los imprescindibles
- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- MANAGER DE LIGA
- SIDNEY 2000
- TONY HAWK'S 2

COOLBOARDERS 4
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

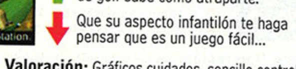


↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.

EVERYBODY'S GOLF 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.





↑ Este simpático y divertido simulador de golf sabe como atraparte.
↓ Que su aspecto infantilón te haga pensar que es un juego fácil...

8 **Valoración:** Gráficos cuidados, sencillo control, mucho humor... Ideal para amantes del golf.

KNOCKOUT KINGS 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

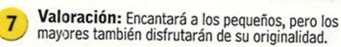


8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

RESCUE SHOT
Compañía: Namco **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ El original planteamiento de proteger a Bo de todo tipo de peligros.
↓ Sus 12 niveles se acaban haciendo cortos.



7 **Valoración:** Encantará a los pequeños, pero los mayores también disfrutarán de su originalidad.

RADIKAL BIKERS
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

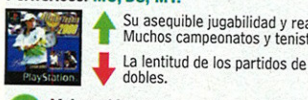


↑ Muy parecido a la máquina e igual de trepidante y divertido.
↓ Gráficamente no resulta tan vistoso como la recreativa.

7 **Valoración:** Una divertidísima adaptación del arcade, con una altísima jugabilidad.



ALL STAR TENNIS 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Su asequible jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La lentitud de los partidos de dobles.

8 **Valoración:** Es el mejor juego de tenis, aunque si tienes la versión del 99 quizá no te compense.

BARBIE: SUPER SPORTS
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Poder patinar y esquiar con Barbie y elegir su vestuario.
↓ Es para las niñas pequeñas. Otros públicos, abstenerse.

6 **Valoración:** Un gran juego infantil que las más pequeñas disfrutarán de lo lindo.

CYBER TIGER
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.

6 **Valoración:** Si no buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

FIFA 2000
Compañía: E. Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulacor más completo y jugable de todos.

MANAGER DE LIGA
Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El mejor manager de fútbol, con la licencia de la LFP y muchas opciones.
↓ Tienes que ser un estudioso del fútbol para sacarle todo el partido.

8 **Valoración:** La posibilidad de controlar todos los aspectos del club de tus sueños es irresistible.

SILENT BOMBER
Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ El original sistema de control, el motor gráfico, el doblaje...
↓ La dificultad varía enormemente y puede hacerse monótono al final.

8 **Valoración:** Un explosivo cóctel de géneros que apuesta por la acción desde un enfoque sencillo.



VIB RIBBON
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Tus Cds de música son niveles nuevos de juego. Original y muy divertido.
↓ Su aspecto visual, pese a no ser importante, no llama la atención

7 **Valoración:** Un juego musical todo originalidad y diversión. además, no se acaba nunca.

ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS (Serie Valor)
Compañía: Sony **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Su nuevo precio, su simpático apartado gráfico y su jugabilidad.
↓ Al principio cuesta bastante cogerle el truquillo al ritmo de juego.

7 **Valoración:** No es un simulador, pero sí que resulta entretenido y por este precio...

BARÇA MANAGER 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano/Catalán
Periféricos: MC.



↑ Cuatro ligas, muchas opciones. Poder crear tu propio jugador.
↓ No tenga los clubes reales, y sus elevados tiempos de carga.

7 **Valoración:** Tiene más fuerza que *Premier Manager* pero no llega a *Manager de Liga*.

EURO 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Recrea a la perfección la Eurocopa con un control semejante a *FIFA*.
↓ Es muy fácil y está limitado en cuanto a equipos: no hay clubes.

7 **Valoración:** Si ya tienes *FIFA 2000* con este *Euro 2000* no vas a encontrar nada nuevo.

INT. TRACK & FIELD 2
Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC,MT, DS.



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.

8 **Valoración:** Ha sido superado por *Sidney 2000*, pero sigue siendo un genial juego Olímpico.

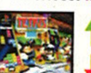
NBA IN THE ZONE 2000
Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Su ajustada dificultad y equilibrado ritmo de juego y diversión.
↓ Ha perdido algo de calidad gráfica con respecto a la versión anterior.

8 **Valoración:** Un simulador de basket asequible, con muchas opciones y muy divertido.

TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.



7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.

UN JAMMER LAMMY
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

AVENGER PRO
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

PK7 LIGHT GUN
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

G-CON NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PREDATOR 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 7.990 ptas.



Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

ISS PRO EVOLUTION
Compañía: Konami **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.

↑ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.
↓ Que no tenga ligas y jugadores reales.

10 **Valoración:** Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...



NBA LIVE 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MT, DS.



↑ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.
↓ Se parece mucho a la anterior entrega.



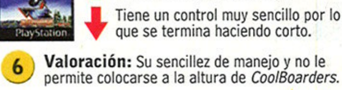
9 Valoración: El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.

TRICK'N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.
↓ Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.



6 Valoración: Su sencillez de manejo y no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.



Shoot'em Up
Los imprescindibles

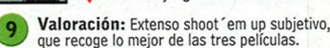
- ALIEN TRILOGY (PLATINUM)
- ARMORINES
- COLONY WARS: RED SUN

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

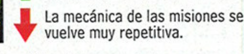


9 Valoración: Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

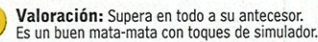
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.



7 Valoración: Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.



Estrategia
Los imprescindibles

- C&C: RED ALERT (Platinum)
- THEME HOSPITAL (Platinum)
- THEME PARK WORLD

FRONT MISION 3

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Un juego largo, divertido y variado.
↓ Su única gran pega es no estar traducido al castellano.

8 Valoración: Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.



SIDNEY 2000

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT.



↑ Gracias a su Modo Olímpico tiene una vida más larga de lo habitual.
↓ Gráficamente no es tan brillante como *Track & Field 2*. Las cargas.

9 Valoración: Es el juego de olimpiadas más completo del momento. No te defraudará.

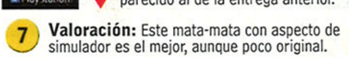


ACE COMBAT 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.



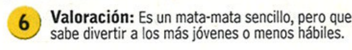
7 Valoración: Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

ARMY MEN: AIR ATTACK

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



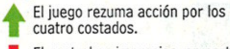
↑ Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.



6 Valoración: Es un mata-mata sencillo, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

TERRACON

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ El juego rezuma acción por los cuatro costados.
↓ El control es impreciso, en parte debido a las cámaras.

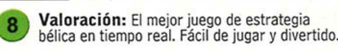
7 Valoración: Una buena opción para los que busquen un juego con mucha acción.

C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood **Precio:** 3.690 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, CL, R.



↑ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.
↓ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.



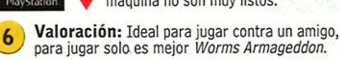
8 Valoración: El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

HOGS OF WAR

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un estilo a *Worms*, pero más variado, en 3D y muy divertido.
↓ Es muy feote y los marranos de la máquina no son muy listos.



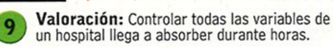
6 Valoración: Ideal para jugar contra un amigo, para jugar solo es mejor *Worms Armageddon*.

THEME HOSPITAL

Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.
↓ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.



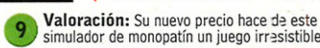
9 Valoración: Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.

TONY HAWK SAKEWBOARDING (Plat.)

Compañía: Activision **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.
↓ No poder competir directamente contra otros skaters.



9 Valoración: Su nuevo precio hace de este simulador de monopatín un juego irresistible.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Poder jugar la Liga de Campeones de la presente temporada
↓ Tiene un nivel de dificultad muy bajo lo que aburrirá a los expertos.

6 Valoración: Es simulador de buenos gráficos, pero demasiado simple y con pocos equipos.

COLONY WARS: RED SUN

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.
↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.

9 Valoración: No vas a encontrar otro shoot'em up en plan simulador mejor que éste.



TONY HAWK 2

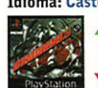
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT, DS.

↑ Los editores, el mejorado apartado gráficos, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 Valoración: Es el juego más completo, divertido y adictivo de los inspirados en deportes de riesgo.

ARMORINES

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Está bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 Valoración: Tras *Medal Honor*, es la mejor opción dentro del género.



CABLE LINK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

B Valoración: Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.

E Valoración: Muy buena calidad a un precio irrepetible.

SUPER RGB SCART CABLE

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.



MB Valoración: Un cable excelente para conseguir buena calidad de vídeo, pero un pelín caro.

CABLE RFU (ANTENA)

Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.

Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión sin conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...

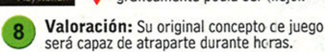
B Valoración: Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.

TEAM BUDDIES

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



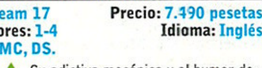
↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.



8 Valoración: Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
↓ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

7 Valoración: Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

THEME PARK WORLD

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 Valoración: Un divertidísimo simulador que te atrapará durante horas.



Arcades de Lucha
Los imprescindibles
- EHRGEIZ
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)

EHRGEIZ
Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.
↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

8 Valoración: Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.



BLOODY ROAR 2
Compañía: Hudson **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y, además, no tiene demasiados movimientos.

7 Valoración: Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y a un precio...

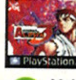
JOJO´S BIZARRE ADVENTURE
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

8 Valoración: Si te gusta la lucha 2D, este título te hará pasar muy buenos ratos.

STREET FIGHTER ALPHA 3
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 Valoración: Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.

ECW ANARCHY RULZ
Compañía: Acclaim **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Poder participar en un montón de estilos de combate distintos.
↓ Muy parecido a los anteriores y la ECW no es conocida en nuestro país.

5 Valoración: Un simulador más de lucha libre, con poco nuevo que aportar. Un buen precio.

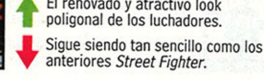
SOUL BLADE (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 Valoración: Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

SF EX PLUS α (PLATINUM)
Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.
↓ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.

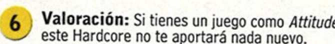
7 Valoración: El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

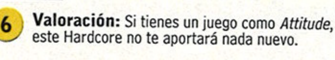
ECW HARDCORE REVOLUTION
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.
↓ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.

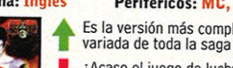
6 Valoración: Si tienes un juego como *Attitude*, este Hardcore no te aportará nada nuevo.





TEKKEN 3 (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.





↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 Valoración: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna jugeoteca. Cómpralo YA.





WWF MAYHEM
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.
↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

7 Valoración: Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

WWF SMACKDOWN!
Compañía: THQ **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC,MT.



↑ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
↓ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.

7 Valoración: De lo mejorcito del género gracias a su fácil control y sus muchos modos de juego.

ARCADE STICK NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

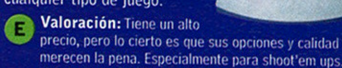
Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a la de las máquinas recreativas.

MB Valoración: Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

ANALOG STICK
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E Valoración: Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.



Beat´em Up
Los imprescindibles



- FIGHTING FORCE 2
- JACKIE CHAN STUNTMASTER
- JEDI POWER BATTLES

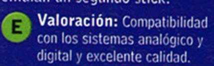
CRISIS BEAT
Compañía: Virgin **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes grandes, mecánica sencilla, un montón de armas...
↓ Las animaciones son flojas, y se hace muy, muy corto.

5 Valoración: Un beat'em up claramente inspirado en los clásicos, divertido, pero corto.

EAGLE MAX
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.



Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.

E Valoración: Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

E Valoración: No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

DRAGON VALOR
Compañía: Namco **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una curiosa mezcla de RPG y beat'em up con un control sencillo.
↓ La historia se hace repetitiva por lo que a la larga pierde interés.

6 Valoración: Su mezcla de géneros es ideal para introducirse en el rol.

FIGHTING FORCE 2
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



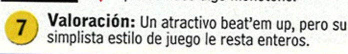
↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 Valoración: Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

GEKIDO
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de golpes y combos.
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.



7 Valoración: Un atractivo beat'em up, pero su simplista estilo de juego le resta enteros.

JACKIE CHAN STUNTMASTER
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



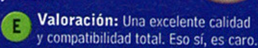
↑ Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat'em up.
↓ Puede hacerse corto ya que no es demasiado difícil.

8 Valoración: Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas que le da gran variedad.

ACT. LABS RS RACING
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.





E Valoración: Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

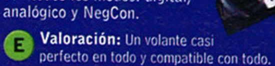
Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.



E Valoración: Un gran volante a un gran precio. Es el preferido de nuestros lectores.

TOP DRIVE 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

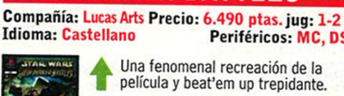
Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.



E Valoración: Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

JEDI POWER BATTLES
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 6.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.





↑ Una fenomenal recreación de la película y beat'em up trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 Valoración: El mejor beat'em up y para dos jugadores. Largo, difícil y divertido.





SPEEDSTER
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

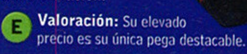
En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.



E Valoración: Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación y tiene vibración.



E Valoración: Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.

MB Valoración: Tiene poco que aportar, pero no es caro.

Juegos de Velocidad

Los imprescindibles

- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY 2
- DRIVER
- F-1 2000
- GRAN TURISMO 2
- TOCA WTC

COLIN MCRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

8 **Valoración:** Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
↓ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

8 **Valoración:** Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

COLIN MCRAE RALLY 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Su jugabilidad, realismo, el diseño de los coches...
↓ Un exceso de popping y de pixelación le roban el 10 perfecto.

9 **Valoración:** No hay otro juego de rallies que transmita la misma sensación. Genial.



CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.



↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

8 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.

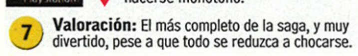


DESTRUCTION DERBY RAW

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT.



↑ La espectacularidad de las colisiones, el número de coches en pantalla.
↓ A la larga tanto choque puede hacerse monótono.



7 **Valoración:** El más completo de la saga, y muy divertido, pese a que todo se reduzca a chocarse.

DRIVER PACK (DRIVER + CONTROL.)

Compañía: GTI **Precio:** 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Su originalidad, su jugabilidad y su precio que incluye un pad de control.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.



9 **Valoración:** Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

F-1 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La temporada del 2000 en un juego espectacular y emocionante.
↓ Le falta algo de chicha como simulador y le bailan texturas.

9 **Valoración:** Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.

GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
↓ La aparición de su genial secuela le resta algo de interés.

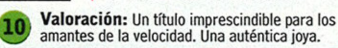
10 **Valoración:** Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

GRAN TURISMO 2

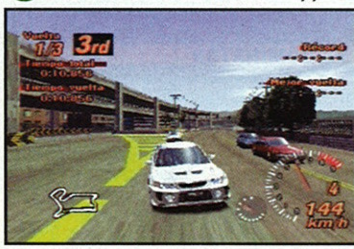
Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
↓ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.



10 **Valoración:** Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.



GTA 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

7 **Valoración:** No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

MICROMANIACS

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
↓ Los personajes deberían ser más variados.

7 **Valoración:** Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.

MOTO RACER WORLD TOUR

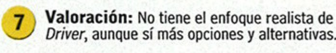
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Excelente jugabilidad. Poder optar entre motos de cross o superbikes.
↓ Un exceso de popping y que se haya eliminado el editor de circuitos.

8 **Valoración:** Es el mejor juego de motos que hay en el mercado, pese a sus carencias técnicas.



NEED FOR SPEED V



Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Tiene un montón de modos de juego, resulta divertido y largo.
↓ Algunos defectillos técnicos. Sólo hay porsches, como no te gusten...

9 **Valoración:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.



PORSCHE CHALLENGE (Serie Valor)

Compañía: Sony **Precio:** 2.690 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

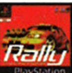


↑ El insuperable y realista juego de luces y el diseño de coches y pistas.
↓ Sólo disponemos de un modelo, el Porsche Boxter, y pocas pistas.

7 **Valoración:** Técnicamente es casi perfecto, pero tiene pocas opciones. Eso sí, a un precio...

RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
↓ Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.

6 **Valoración:** Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae*.

RIDGE RACER TYPE 4 (PLAT.)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

9 **Valoración:** Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

ROAD RASH JAILBREAK

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. MT.



↑ Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.
↓ Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo.

7 **Valoración:** Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

ROADSTERS

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Carreras de deportivos reales, tratados con desenfadado enfoque arcade.
↓ Tiene pocos modos de juego y no es demasiado vistoso.

6 **Valoración:** Es divertido y competitivo, aunque con un control poco realista, muy arcade.

ROLLCAGE STAGE II

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
↓ Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.

7 **Valoración:** Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

SPEED FREAKS (Serie Valor)

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
↓ Pocas competiciones y escasos modos de juego.

7 **Valoración:** Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

TOCA WTC

Compañía: Codemsters **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Técnicamente genial, muchas pistas, vehículos, modos de juego...
↓ La sensación de velocidad podría haber estado más ajustada.

10 **Valoración:** Un simulador a la altura de GT2, completo, divertido, largo y muy, muy jugable.



TELEÑECOS RACEMANÍA

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Resulta variado, divertido, tiene un montón de personajes y pistas.
↓ Su estilo de conducción es un poco simple, y es fácil ganar.

7 **Valoración:** Es un divertido juego de carreras y quien más lo va a disfrutar son los pequeños.

V-RALLY 2 (PLATINUM)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

9 **Valoración:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Es un remix perfecto de todas las entregas anteriores.
↓ Podrían haber aprovechado para ajustar la dificultad...

8 **Valoración:** Sus muchas naves y opciones, y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.

puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!





360modena
RACING WHEEL



DUAL SHOCK

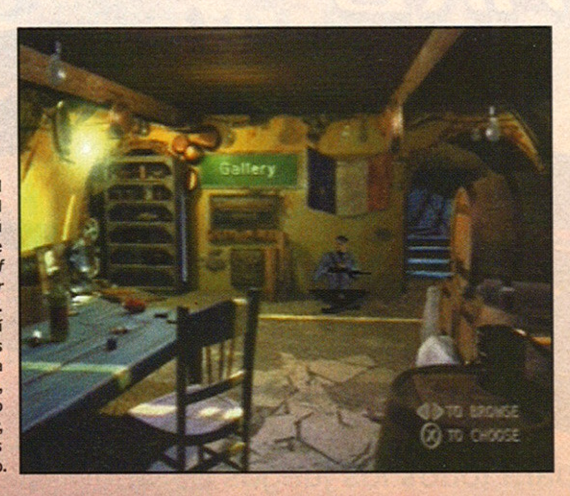
PlayStation 1, 2 y PS1

THRUSTMASTER®

DREAMWORKS • Shoot´em up Subjetivo

Medal Of Honor Underground

La resistencia europea necesita tus servicios

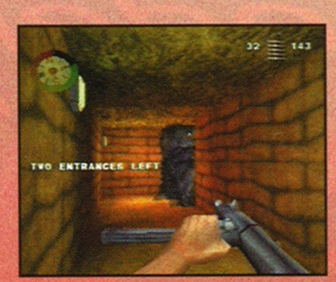


Éste será el aspecto del menú principal de *Medal Of Honor Underground.* Desde aquí podremos acceder a las opciones, al modo multijugador, y a otros extras del juego.











Dreamworks ha potenciado la sensación de pertenecer a la auténtica resistencia con muchos personajes de apoyo que nos ayudarán o traicionarán dependiendo de la misión.

Hace justo un año, la Segunda Guerra Mundial apenas había tenido incidencia en el mundo de los videojuegos, al menos hasta que el siempre genial Steven Spielberg y su productora Dreamworks decidieron cambiar el panorama con *Medal Of Honor.* Este inolvidable título consiguió capturar de manera realista numerosos aspectos del conflicto bélico más importante de la historia, como la atmósfera de las trincheras, el sufrimiento de las ciudades asoladas o el armamento que fue utilizado.

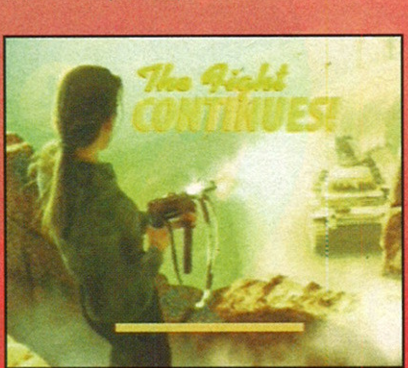
Para el desarrollo de *Underground,* Dreamworks ha repetido el proceso que tan buenos resultados le dio con el primer *Medal Of Honor,* y por tanto, ha realizado un duro trabajo de investigación para encontrar hechos y personajes verídicos que se pudieran trasladar a un universo poligonal sin excesivos problemas. Así las cosas, para dar forma a Manon, la contacto de Patterson en el primer *Medal Of Honor* y protagonista de esta segunda parte, Dreamworks se ha entrevistado con numerosas mujeres que participaron en la resistencia durante los años de la guerra.

En cualquier caso, *Medal Of Honor Underground* podrá considerarse como una "precuela", ya que todos los hechos serán anteriores a lo que pudimos ver y jugar en su antecesor. Como sucediera en el primer *Medal Of Honor,* los hechos y misiones que tendremos que cumplir estarán basados en la realidad y nos permitirán revivir algunos de los capítulos más importantes de la Segunda Guerra Mundial, como la derrota de Rommel "El Zorro del Desierto" en África o la infiltración en el castillo de Himmler en Wewelsburg. En total habrá 7 misiones, que albergarán un total de 24 niveles, en los que deberemos acometer tareas de todo tipo como eliminar pruebas sobre la existencia de un periódico prohibido o robar un camión de suministros bélicos que, como ya hemos dicho, sucedieron realmente en el pasado.

Para cumplir todos estos objetivos tendremos que hacer uso de un armamento más variado y contundente, en el que podremos encontrar desde cócteles Molotov hasta una ballesta. Tampoco podíamos olvidarnos de la inclusión de vehículos, como una moto con Sidecar, que otorgarán al juego una dinámica más cinematográfica y sorprendente.

También es importante que destaquemos la inteligencia artificial de lo soldados alemanes, que ha sido aún más mejorada para dificultarnos todavía más las cosas, la fabulosa banda sonora o su irrepetible apartado de efectos sonoros. En fin, salvo que las cosas se tuerzan de mala manera, *Medal Of Honor Underground* se convertirá en uno de los mejores shoot´em ups subjetivos de PlayStation y en uno de los títulos mejor ambientados de todos los tiempos. El mes que viene, más.

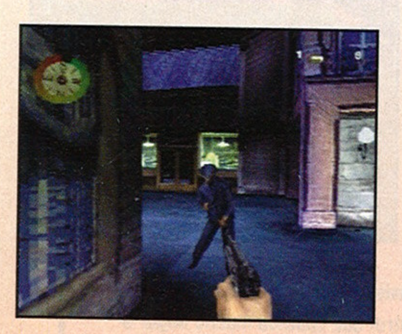
Primera Impresión: E



Los tiempos de carga estarán amenizados por carteles que recuperarán la estética de la época.

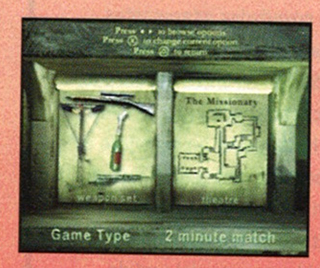


Como sucediera con su antecesor, Steven Spielberg ha cedido su archivo para documentar el juego.



El mejorado Multijugador

Como ocurrió con su antecesor, tampoco podía faltar un modo multijugador que presentará más armas disponibles, nuevos personajes y mapas con elementos y plataformas móviles. Será la guinda a un título realmente atractivo y lleno de posibilidades.







VIRGIN • Party Game

Incredible Crisis

La familia y uno más

Es el cumpleaños de la abuela, y una típica familia japonesa se prepara para celebrar el evento como se merece. Eso sí, la abuela ha pedido que todos lleguen pronto de sus quehaceres para poder celebrarlo con una copiosa cena. Lo que ni por asomo puede imaginar cada miembro de la familia es que el día va a estar repleto de sobresaltos y situaciones que rozan el absurdo. A grandes rasgos, esta es la idea de la que parte *Incredible Crisis*, título que abordará los party games, o juegos de minijuegos, desde una perspectiva diferente al enfocarse para un único jugador.

Incredible Crisis nos propondrá más de 30 juegos hilarantes que pondrán a prueba nuestros reflejos, nuestra rapidez a la hora de machacar botones o nuestra coordinación. Todas estas pruebas estarán inspiradas en el cine y los videojuegos, dándose situaciones tan absurdas como la que sufre el hijo menor de la familia que, tras encoger a lo Gulliver, se ve perseguido por una Mantis parodiando la famosa secuencia de Parque Jurásico.

Incredible Crisis nos llegará el mes que viene completamente traducido y cargado con unas dosis de humor y diversión pocas veces vistas. Estad atentos, porque va a ser uno de los títulos más disparatados del año.

Primera impresión: MB



Etsuko, la madre de la familia, deberá afrontar todo tipo de retos al volver de la compra, como abatir a este oso de peluche gigante al más puro estilo Top Gun.



Una de las pruebas más disparatadas consistirá en darle un "masaje" a una bella señorita, que nos irá indicando donde quiere que le clavemos los dedos...

ACCLAIM • Puzzle

Landmaker Conquista y construye

Muy pronto Taito nos acercará un nuevo puzzle que nos propone, tras elegir zona y personaje, conquistar terrenos y construir edificios donde pueda habitar la población. Esta tarea la llevaremos a cabo mediante un sistema bastante curioso, ya que tendremos que formar superficies cuadradas a base de colocar pequeñas porciones en la posición adecuada. A esto hay que añadir el uso de ciertas técnicas e ítems que harán un poco más compleja nuestra misión, aunque pronto seremos capaz de erigir el tipo de edificios que se nos exige para pasar al siguiente nivel.

Landmaker nos ofrecerá varios modos de juego que, basándose en el mismo sistema, nos propondrán distintos retos. Como viene siendo habitual en este tipo de títulos, los gráficos serán bastantes simples aunque cumplirán perfectamente su cometido, al igual que el apartado sonoro. Seguro que los amantes de los puzzles encontrarán esta propuesta tan original como atractiva.

Primera Impresión: B



Como es habitual en los puzzles habrá una opción para dos jugadores donde nuestro objetivo será "fastidiar" al rival.



SONY • Deportivo

Esto es Fútbol 2

Empieza la liga, empiezan los juegos de fútbol



Para poder disfrutar una y otra vez de nuestros mejores goles podremos recurrir a la repetición desde todos los ángulo. Como en la tele.







El título del juego no está pensado así, por casualidad: todas las variantes de un partido estarán recogidas al detalle.



Las animaciones de los jugadores cuando marquemos un "chicharro" serán muy simpáticas. Aquí tenéis a un jugador del Rayo celebrándolo a tope.

Aprovechando el comienzo de la liga y el "mono" de fútbol que llevamos la mayoría de nosotros en las venas, Sony está preparando la secuela de su simulador del deporte rey que espera codearse con pesos pesados del género como *ISS* y *FIFA*.

Lo primero que nos encontraremos será con una "extraña" licencia de la FIPRO que es la Asociación Internacional de Jugadores de Fútbol Unidos. Así, como suena. Esta asociación aglutina a los jugadores de casi todo el planeta y eso permitirá que los programadores puedan incluir los nombres reales de los jugadores de todos los equipos que participan en las diferentes ligas mundiales. Después de esta jugada maestra de Sony en el tema de licencias, los esfuerzos se están centrando en el apartado gráfico, que presentará una notable mejoría respecto a su antecesor, con unas animaciones suaves y un creíble desplazamiento de balón. Se está solucionando también el problema que "sufrimos" en el primer *Esto es Fútbol* y que consistía en un complejo sistema de control que costaba mucho llegar a dominar. En esta ocasión se va a apostar por un sistema de juego algo más sencillote, donde se puedan marcar goles a "tutiplén".

Por otro lado, el compacto tendrá un amplio abanico de torneos, ligas y campeonatos de todo tipo, protagonizados bien por clubes (éstos no reales) o por selecciones.

La beta que hemos probado aún estaba un poco verde, pero ya apuntaba novedades interesantes como la posibilidad de asignar cuatro tácticas diferentes antes del partido, que abarcaban desde jugar al fuera de juego hasta pegar un cerrojazo a nuestra portería metiendo a todo el equipo en nuestro propio campo. Estas tácticas se podrán cambiar durante el transcurso del partido, según veamos cómo va la cosa.

Dentro de poco tendremos en nuestras manos una versión definitiva y entonces os contaremos todo lo que puede dar de sí este prometedor título. ¡No perdáis nuestra sintonía!

Primera Impresión: 



¿Qué cambiamos, míster?

El juego cuenta con los nombres reales de los jugadores, aunque no del todo actualizados (Anelka todavía sigue en el Real Madrid). Sin embargo esto no será un problema gracias al completísimo editor que incluirá. También podremos elegir hasta cuatro tácticas diferentes, que podremos aplicar en el campo durante el transcurso del partido.







www.centromail.es

CONTROLLER DUAL SHOCK — AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE — ~~4.500~~ 4.190



MEMORY CARD — TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA — ~~2.100~~ 1.990



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990

PS one™



NOVEDAD

PLAYSTATION PS ONE — 19.900

PISTOLA G-CON 45 — ~~6.990~~ 6.490



RFU ADAPTOR — ~~3.500~~ 3.250

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL — ~~11.990~~ 11.490







Juego	Antes	Precio
ALIEN RESURRECIÓN	~~7.990~~	7.490
CHASE THE EXPRESS	~~6.990~~	6.490
PARASITE EVE II	~~7.990~~	7.490
RAYMAN 2	~~6.995~~	6.490
SYDNEY 2000	~~7.990~~	7.490
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	~~3.990~~	3.690
A SANGRE FRÍA	~~7.990~~	7.490
ALL STAR TENNIS 2000	~~4.995~~	4.490
ANNA KOURNIKOVA´S TENNIS	~~2.490~~	2.290
BISHI BASHI SPECIAL	~~7.490~~	6.990
COLIN McRAE RALLY 2	~~8.990~~	8.490
DESTRUCTION DERBY RAW	~~6.990~~	6.490
DRAGON VALOR	~~6.990~~	6.490
DRIVER	~~4.490~~	3.990
F1 RACING CHAMPIONSHIP	~~6.995~~	6.490
FINAL FANTASY VIII	~~3.990~~	3.490
GRAN TURISMO 2	~~3.990~~	3.490
GRIND SESSION	~~6.990~~	6.490
JACKIE CHAN STUNTMASTER	~~4.990~~	4.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	~~4.990~~	4.490
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	~~4.990~~	4.490
LEGEND OF LEGAIA	~~4.990~~	4.490
MEDAL OF HONOR	~~3.990~~	3.690
METAL GEAR SOLID	~~3.990~~	3.490
MOTO RACER WORLD TOUR	~~6.990~~	6.490
MR. DRILLER	~~4.990~~	4.490
NBA IN THE ZONE 2000	~~7.490~~	6.990
NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000	~~8.490~~	7.490
SILENT BOMBER	~~6.990~~	6.490
SPIDER-MAN	~~7.990~~	7.490
TARZAN	~~3.990~~	3.490
TEAM BUDDIES	~~6.990~~	6.490
TENCHU 2	~~7.990~~	7.490
TERRACON	~~4.990~~	4.490
TOCA WORLD TOURING CARS	~~7.990~~	7.490
TONY HAWK´S SKATEBOARDING	~~4.990~~	4.490
VAGRANT STORY	~~7.990~~	7.490
VANISHING POINT	~~7.990~~	7.490
VIB RIBBON	~~3.990~~	3.490
WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION	~~4.990~~	3.990
X-MEN: MUTANT ACADEMY	~~6.990~~	6.490












Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271





FOX INTERACTIVE • Shoot´em up subjetivo

Alien Resurrección

Una mala película, un prometedor juego



Alien Resurrección no será un shoot´em up al uso, ya que aparte de mantenernos con vida, tendremos que buscar objetos, llaves e incluso pulsar interruptores.



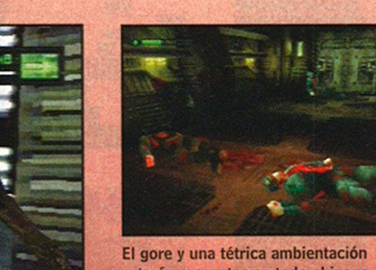
La saga cinematográfica Alien tiene suficiente atractivo como para arrastrar a los cines a los espectadores de todo el mundo, lo mismo que sus adaptaciones a videojuego, que si bien son escasas, su calidad ha sido creciente. El único antecedente en PlayStation lo encontramos en *Alien Trilogy* que hoy en día ha quedado desfasado si lo comparamos con su heredero, *Alien Resurrección*.

Pese a que *Alien Resurrección* toma prestado el título de la última entrega cinematográfica, no os preocupéis, porque bien poco tendrá que ver con ésta. En realidad, los únicos puntos en común entre ambas versiones serán sus protagonistas y el ambiente en que se desarrolla, ya que el planteamiento del juego, su historia o el armamento ha sido rediseñados para este prometedor título. Así las cosas, *Alien Resurrección* adoptará el desarrollo habitual de un shoot´em up subjetivo, pero contará con el encanto adicional de basarse en el universo ideado por H.R Giger y Ridley Scott, en el que tendremos que sobrevivir en una base plantando cara a todo tipo de Aliens, Facehugger o los mismísimos huevos de los que salen. Para escapar con vida controlaremos un total de cuatro personajes, que irán alternando sus habilidades en cada misión.

Como sucede en las películas, la ausencia de luz será una constante en el juego, y deberemos apuntar a oscuras o con la ayuda de una linterna para quitarnos a los escurridizos Aliens de encima. Por si esto fuera poco, tendremos a nuestro alcance más de una decena de armas, el característico sistema de detección de movimiento (que conseguirá poner nervioso al más templado) y una fabulosa recreación de las especies alienígenas. Además, el apartado sonoro rozará lo sublime, con sonidos y voces de fondo que serán capaces de provocarnos el más profundo de los miedos y el juego presentará un enfoque de la acción que combina el disparo gratuito con la exploración.

En fin, después de innumerables retrasos y cambios de rumbo en su desarrollo, parece que *Alien Resurrección* va a superar los méritos de la película y, quien sabe, incluso puede convertirse en uno de los mejores shoot´ em ups subjetivos de PlayStation, si *Quake II* y *Medal Of Honor* se lo permiten...

Primera Impresión: E



El gore y una tétrica ambientación estarán presentes en todo el juego.

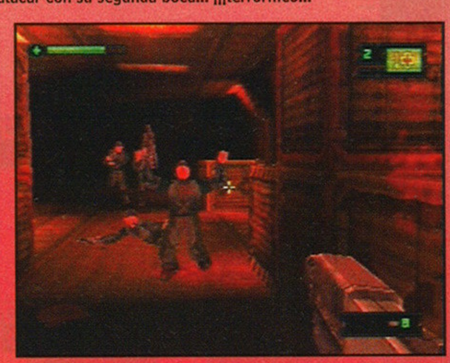




Los Aliens contarán con sus habilidades más características, como trepar por techos y paredes o atacar con su segunda boca... ¡¡¡terrorífico!!!







DISNEY • Arcade

Buzz Lightyear of Star Command

Comando estelar al rescate

Tras el éxito de Toy Story 2 Buzz Lightyear ha sido contratado como estrella especial de una serie de dibujos animados que narra las aventuras de los comandos espaciales. Por supuesto, la serie ha inspirado un juego basado en sus personajes que, como ella, abandona los gráficos generados por ordenador para lucir el "look" de la animación tradicional.

Pero el aspecto gráfico no será el único cambio de *Buzz Lightyear* con respecto a *Toy Story 2*, y es que el juego ha dejado de ser un plataformas 3D para convertirse en un arcade con un original planteamiento. Como en un *Crash Bandicoot* debemos guiar a nuestro personaje hacia el fondo de la pantalla con el objetivo de perseguir al malo de turno mientras disparamos al resto de enemigos. Al llegar al final del nivel tendremos que vernos las caras con el malo en cuestión que hará las veces de jefe final. El juego va a presentar un ritmo desenfrenado, muchísimas armas especiales y situaciones curiosas, sin embargo nos ha dado la sensación de que su mecánica puede resultar repetitiva. Eso sí, a poco que se esmeren Buzz puede volver a conquistar a los más jóvenes de la casa.

Primera Impresión: B





A lo largo de la fase podremos recoger numerosos ítems que nos ayudarán en nuestra misión. La mayoría serán armas, pero tampoco faltarán artilugios como este monopatín

Creando ambiente con la oscuridad

Como sucediera en *Silent Hill*, la oscuridad será fundamental para crear una atmósfera densa y agobiante. Por fortuna, también contaremos con una linterna que nos permitirá arrojar algo de luz en los momentos más difíciles.







La espectacular Intro del juego nos mostrará algunas de las escenas de la película, como la extracción de un embrión Alien de un cuerpo.

SONY • Musical

El Libro Selva: Groove Party

Disney también mueve el esqueleto

En esencia, *El Libro de la Selva: Groove Party* será un juego de baile que nos presentará a todos los personajes de la mítica película de Disney, los cuales nos contarán el argumento del film entrelazando unas fenomenales secuencias de vídeo con canciones en las que nosotros participaremos de manera activa. Para ello tendremos que seguir el ritmo de la música y fijarnos en las indicaciones que aparezcan en los laterales de la pantalla, ya que en esta zona se indica el momento en que tenemos que pulsar las flechas de dirección. Lo mejor de todo es que, para jugar, podremos utilizar los mandos convencionales o la alfombrilla de baile que se pondrá a la venta dentro de poco tiempo.

Además, el juego incluirá un modo para dos jugadores, más de 10 pegadizos temas extraídos de la película y un modo historia que nos permitirá "jugar" la película de cabo a rabo. Tampoco faltarán extras de otro tipo, como una moviola para ver los movimientos de todos los personajes y todas las secuencias de vídeo.

Por el momento, la beta que tenemos en nuestro poder tiene todos los textos y todas las canciones en inglés, aunque cuando se lance en España estará traducido y doblado al castellano.

Primera Impresión: MB



Todos los personajes estarán genialmente recreados y animados, algo que atraerá a los más pequeños.

Uno de los momentos estelares será bailar con el rey Lui, y su pegadizo tema "Quiero ser como tú".

INFOGRAMES • Plataformas

Bugs Bunny & Taz Time Busters

Esto... ¿Qué hay de nuevo, viejo?

El simpático conejo y el comelotodo Taz, van a ser los protagonistas de un curioso plataformas que, como es habitual, está siendo desarrollado por Infogrames, quien cuenta con la licencia de la Warner Bross.

Estos dos amiguetes recorrerán coloridos parajes que incluirán visitas a Transilvania, la civilización azteca o la era vikinga .El juego estará orientado para los más "peques" por el carácter de dibujos animados de su planteamiento, pero también para jugones más adultos dado que su dificultad parece que será algo elevada. No obstante, la abuela y Piolín estarán a nuestra disposición para darnos los consejos necesarios para que avancemos en la aventura.

El conejo y el diablo de Tasmania, podrán efectuar un buen número de habilidades especiales, desde bucear, utilizar las orejas como un helicóptero en el caso de Bunny, o trepar por los árboles, entre otras cosas, con lo que el título promete que será muy variado y divertido.

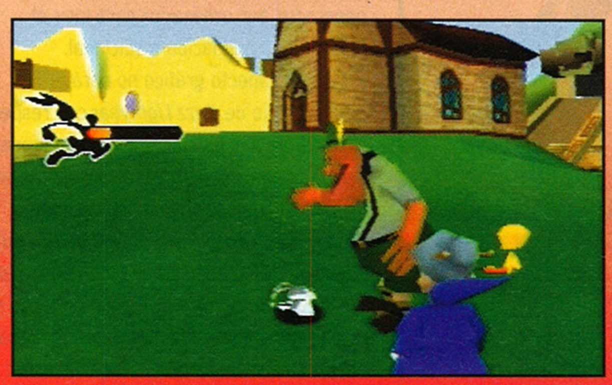
Aun así, su desarrollo presenta algunas imprecisiones como algunas brusquedades en las animaciones y un entorno poligonal excesivamente inestable, aunque el juego está siendo acabado en estas fechas y esperamos que la versión final depure estos aspectos.

En breve comprobaremos si estos dos personajes de los Looney Tunes son capaces de comerse la zanahoria.

Primera Impresión: B







La abuela y piolín serán los encargados de echarnos una mano si nos hiciera falta. Seguramente terminaremos por recurrir a ellos...

SCI • Velocidad

Mille Miglie

De paseo con el coche de mi abuelo

Los chicos de SCI, creadores del polémico *Carmageddon*, se han lanzado a programar un juego de coches "retro", con vehículos de principios de siglo... o del siglo pasado, que ya no se sabe muy bien si estamos en el siglo XX o en el XXI.

El juego cuenta con algunas de las joyas de la historia del automovilismo como el Mercedes SSK, el Bugati Type S4 o un Alfa Romeo 2300 Spider. Estos vehículos van desde los años de construcción 1927 a 1957, y se engloban en tres categorías diferentes atendiendo a su potencia y aceleración.

Gráficamente el juego estará bien resuelto, mostrando en pantalla coches de gran tamaño y reflejos de calidad en las carrocerías. También contará con una considerable sensación de velocidad. Además, las carreras vendrán acompañadas por una musiquilla muy parecida a la que se puede escuchar en las películas antiguas de James Bond.

Sin embargo, los tiempos de carga parecen muy lentos y el "popping" campa a sus anchas por los fondos de los escenarios. Tampoco es muy difícil ganar las carreras, algo a lo que ayuda la ausencia de daños en el vehículo. Esperemos que en la versión final se pueda ajustar un poco más la jugabilidad, ya que de otro modo no podrá competir en con otros juegos de conducción ya existentes.

Primera impresión: B

Este es el aspecto que presentarán algunos de los coches que podremos elegir. No nos negaréis que son curiosos.





ACCLAIM • Deportivo

Wild Rapids

Aguas no demasiado bravas

El piragüismo no es un deporte que se prodigue en PlayStation, situación que puede cambiar con *Wild Rapids*, un juego que nos dará la oportunidad de manejar un kayak mientras descendemos por embravecidas aguas.

Con un enfoque arcade tendremos que competir con otros 4 contrincantes en un descenso plagado de obstáculos mientras repartimos "remazos" a diestro y siniestro. Los circuitos transcurren por variados paisajes, desde las más frondosas junglas hasta los alrededores de un volcán. La beta de la que disponemos muestra un control muy brusco que hace que el esquivar los obstáculos sea una tarea ardua, sobretodo a la velocidad con la que discurre la carrera, sin duda el mejor aspecto del juego. Unos apartados gráfico y sonoro algo pobres y escasos modos de juego completan un título que tiene pinta de no atraer más que a los fanáticos de este deporte extremo.

Primera impresión: R





ELECTRONIC ARTS • Velocidad

F1 Championship Season 2000

Mejorando un trabajo bien hecho

Electronic Arts no para de "meterle mano" a los juegos deportivos gracias a su división EA Sports, creada a tal efecto. En esta ocasión preparan una renovación y actualización de su juego de Fórmula 1 que sorprendió a propios y extraños hace bien poquito. La mayor baza con que contará esta nueva versión será la rigurosa actualización de todas las escuderías, pilotos y circuitos, así como de sus tiempos, parrillas de salida, boxes, accidentes... Así, se mantendrán las 17 pistas que forman la temporada y todos los monoplazas, aunque con datos nuevos y mostrando situaciones que realmente han ocurrido en el desarrollo de la temporada. Por supuesto, el juego seguirá contando con la licencia de la FIA lo que garantiza que todos los datos serán escrupulosamente respetados.

Si en la primera entrega se dejaron notar algunas deficiencias, como el marcado estilo arcade y algunos bailes de texturas cuando aparecían varios bólidos en pantalla, en esta ocasión se están intentando limar estos aspectos para dotar al entorno poligonal de una estabilidad extraordinaria y para darle un cierto aire de simulación incluyendo más reglajes que afecten de manera real al comportamiento del coche en carrera.

Los niveles de dificultad están siendo ajustados y ahora sí que se notará una notable diferencia de uno a otro. Por otra parte el juego contará con nuevas variables en carrera, con accidentes sorpresas y averías, que cambiarán de manera sustancial el final de las carreras. Además, se siguen manteniendo todos los buenos detalles del primer F1, como las banderas de señalización.

El resto de aspectos se está respetando y el título contará con la misma sensación de velocidad, coches grandes en pantalla y toda la espectacularidad de este deporte. El apartado sonoro mantendrá su gran calidad, con unos comentaristas que valen su peso en oro con Luis Villamil a la cabeza.

Tal vez lo único que nos ha dejado un poco fríos ha sido el hecho de que si ponemos el nivel de ayuda en la conducción al nivel 3 (ayuda en el trazado, frenada y dirección), sólo tendremos que preocuparnos de acelerar y ver como nuestro fórmula uno se alza con la victoria...

Ya veremos si las novedades son lo suficientemente atractivas como para justificar su comprar si tenemos la versión anterior...

Primera impresión: MB







En *Season 2000* contaremos con gran cantidad de reglajes para conseguir que nuestro monoplaza alcance la victoria. Desde el radio de giro de las ruedas a la colocación de los radiadores, todo podrá ser modificado por ti.





Cuidado con los accidentes y averías



En cualquier momento de la carrera puede ocurrir, justo cuando crees que vas a llevarte de calle el campeonato, que surja un coche cruzado en medio de la pista, o un bólido envuelto en humo que te entorpece el camino. Además deberás tener precaución en no chocar con el resto de los pilotos si no quieres ver tu propio monoplaza "escacharrado".





INFOGRAMES • RPG

Koudelka

¿Preparado para vivir la noche más larga?



En los combates se combinará la estrategia y los turnos y podremos desplazar a nuestros personajes y escoger el arma o hechizo a utilizar.





Las secuencias de vídeo alcanzarán un nivel similar a las de Square.





Hace un par de años, antiguos miembros de Square formaron el grupo de desarrollo Sacnoth y unieron sus conocimientos para dar forma a *Koudelka*, su primer RPG. Pese a su procedencia nipona, Sacnoth procuró en todo momento huir de la típica apariencia japonesa, para lo que ambientó su historia en un monasterio europeo y escogió a tres protagonistas occidentales que en nada se parecen a Cloud o Squall.

Koudelka nos contará la historia de una joven bruja, un sacerdote y un aventurero que deben pasar la noche en un enigmático monasterio. Su relación dará pie a diálogos insólitos dentro de los juegos de rol, ya que tratarán temas tan profundos como la religión, y estarán reforzados por voces en castellano.

En cuanto a su sistema de combate, presentará un enfoque a caballo entre la estrategia y el rol, puesto que podremos situar a nuestros personajes durante la lucha y tendremos que esperar nuestro turno para desplazarnos y atacar. A nivel gráfico, seguirá la estela de otros juegos de rol y combinará los gráficos renderizados para los escenarios con personajes poligonales. Ante la ausencia navideña de *Final Fantasy IX*, puede que *Koudelka* sea el mejor juego de rol que veamos de aquí al final de año.



Primera Impresión: MB

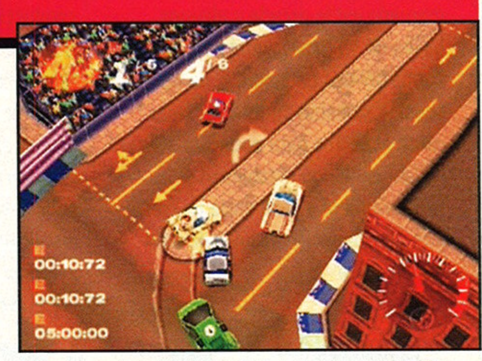
HASBRO • Arcade

Action Man: Destruction

El Doctor X vuelve a las andadas

Action Man y el Doctor X regresarán a PlayStation con un arcade en la línea del anterior, aunque con algunas novedades. Nuestro musculoso héroe dejará más de lado los niveles de acción 3D para mostrarnos una faceta suya casi desconocida hasta ahora. En esta ocasión, la base del juego serán los niveles de conducción y pilotaremos distintos vehículos mientras resolvemos distintas misiones, que van desde simples carreras hasta la desactivación de bombas. A veces incluso tendremos que hacer de bomberos y apagar un incendio, o de policías y capturar delincuentes. Esta variedad de situaciones será la mejor cualidad de un título que no destacará precisamente por una gran calidad gráfica y que mostrará un control muy sencillo, donde todo se limita a correr y disparar. Y es que, igual que la primera parte, este *Action Man* parece claramente destinado a un público muy joven, que será el que realmente disfrute de este sucedáneo de *Grand Theft Auto*.

Primera impresión: B



El aspecto gráfico del juego estará en la línea *Grand Theft Auto*, aunque su desarrollo será menos violento y crudo.





Parasite Eve II™

パラサイト・イヴ 2

Concurso



Entra en un tétrico universo de terror con Parasite Eve II

Sorteamos 20





SQUARESOFT

Preguntas

1 ¿Cuál es el nombre de la agente del FBI protagonista en Parasite Eve 2?
- a. Aya Brea
- b. Toya Hernando
- c. Silvia Muñoz

2 ¿Qué género de juego presenta Parasite Eve 2?
- a. Survival Horror
- b. Plataformas
- c. Educativo

3 ¿A qué tipo de criaturas nos enfrentamos en Parasite Eve 2?
- a. Mutantes
- b. Zombies
- c. Lemures

Bases del concurso

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Playmanía. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " PARASITE EVE II ".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego "Parasite Eve II" para Psx. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Octubre hasta el 26 de Octubre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Octubre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de la revista Playmanía.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Acclaim y Hobby Press.

Cupón de participación

Nombre/Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________

Provincia: ____________________

Teléfono: ____________ CP: ____________

Respuestas: 1: ________ 2: ________ 3: ________

SONY • Plataformas

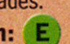
Spyro: el año del dragón

Con más novedades que nunca

Ya falta menos para que los amantes de las plataformas 3D puedan volver a disfrutar de la simpatía y carisma del pequeño Spyro. Sony ha marcado noviembre como la fecha clave para el regreso de este habilidoso héroe que ya se ha ganado en las dos entregas anteriores la admiración de grandes y pequeños. Y no es para menos, el dragón de Insomniacs no ha dejado de mejorar sus muchas virtudes a lo largo de los años y para esta tercera entrega viene cargado de novedades suficientes como para satisfacer a sus seguidores más exigentes.

Para empezar *El Año del Dragón* va a contar con la colaboración especial de nuevos personajes que le robarán el protagonismo a Spyro en algunos niveles. De este modo podremos manejar a un pingüino o a un canguro, que tendrán habilidades propias, muy distintas a las del dragón. Además, el juego promete venir cargado con muchos más minijuegos y aderezado con nuevas misiones de corte variopinto. En total, Spyro y sus amigos tendrán que enfrentarse a 37 niveles distintos con el objetivo de localizar los huevos de dragón robados por una malvada hechicera. Como ya es costumbre en la serie, cada uno de estos niveles estará englobado en mundos temáticos, aunque en esta ocasión encontraremos mucha más variedad de escenarios. Escenarios, todo hay que decirlo, de una belleza y complejidad muy superior a los de los anteriores juegos.

Por lo demás, *Spyro: el Año del Dragón* mantiene las premisas habituales de la saga y a su fresco sentido del humor habrá que sumarle el excelente doblaje al que Sony ya nos ha acostumbrado. Sin duda, uno de los platos fuertes de PlayStation de cara a estas Navidades.

Primera Impresión: 





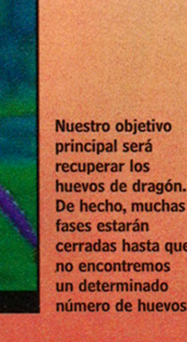
El canguro es el mejor amigo del dragón

La novedad más sobresaliente de esta tercera entrega, por lo demás muy similar a las anteriores, será la incorporación de nuevos personaje a la plantilla de protagonistas. Ahora, además de manejar a Spyro, podremos probar lo que saben hacer otros personajes como este simpático canguro que aquí podéis ver. Lo mejor de todo es que cada personaje tiene habilidades distintas, por lo que todo cambiará en función del bichito al que controlemos, empezando por nuestro estilo de juego.









Nuestro objetivo principal será recuperar los huevos de dragón. De hecho, muchas fases estarán cerradas hasta que no encontremos un determinado número de huevos.



Cada uno de los más de 30 niveles del juego esconderá un número variable de tesoros y huevos que debemos recuperar para completar la aventura.



Constantemente iremos recibiendo pistas y consejos de otros personaje que, por supuesto, estarán en castellano.

Guías Totales

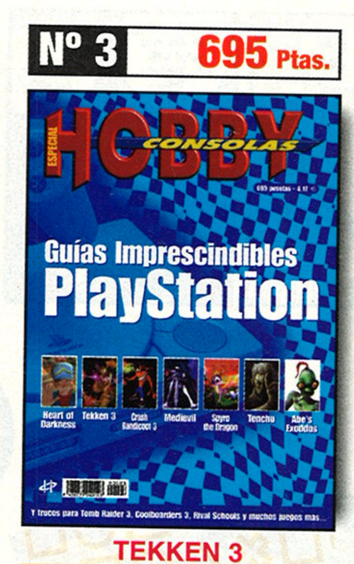
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.

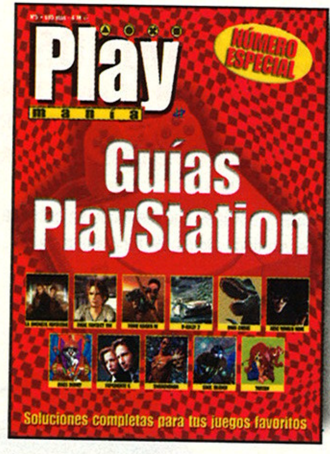


- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- ABE´S EXODDUS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 695 Ptas.



- METAL GEAR SOLID
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- DRIVER
- TOMB RAIDER III
- NEED FOR SPEED IV
- FIFA ´99
- RIDGE RACER TYPE 4
- BICHOS



Nº 5 695 Ptas.

- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 6 695 Ptas.

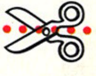
- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2



[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.



☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

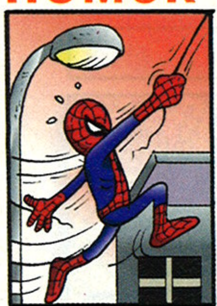
Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

Si quieres convertirte en un auténtico superhéroe y emular a Spiderman ahora lo tienes fácil, basta con que completes estos pasatiempos y nos envíes las soluciones correctas. Entre los acertantes, Proein y PlayManía sortearemos 15 juegos Spiderman para PlayStation.

HUMOR









SOPA DE HÉROES

EN EL JUEGO QUE NOS OCUPA, SPIDERMAN SE ENCUENTRA CON VARIOS SUPERHÉROES CONOCIDOS, Y ES QUE UNA AYUDA AMIGA NUNCA VIENE MAL, ¿VERDAD?

De eso se trata, de buscar a 10 de los amigos superhéroes de spiderman en esta sopa de letras. ¡Ánimo, que seguro que los conoces!

Nombres:
Spiderwoman
Antorcha
Cosa
Daredevil
Capitán América
Hulk
Thor
Cíclope
Wolverine
punisher

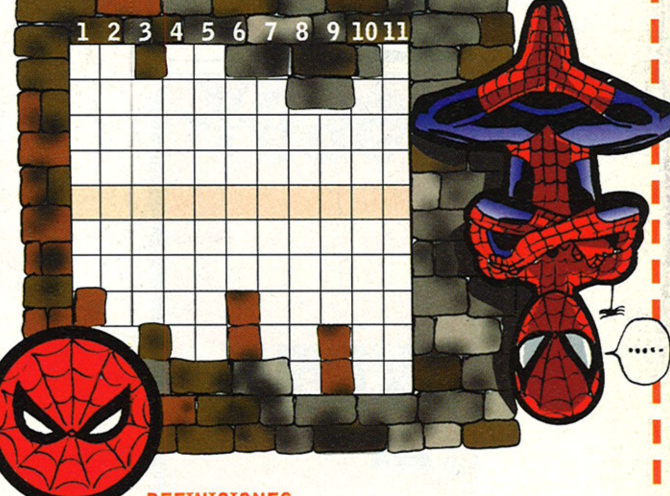


S	Y	E	S	P	O	U	N	P	O	C	A
P	A	X	T	H	U	L	K	S	N	S	L
I	H	I	J	A	N	N	Ñ	S	O	E	I
D	C	A	A	M	E	R	I	C	A	Y	V
E	R	T	N	I	P	G	O	S	H	R	E
R	O	A	A	R	O	H	T	J	H	W	D
W	T	M	T	A	L	R	D	E	N	E	E
O	N	O	I	T	C	N	C	U	G	Y	R
M	A	Q	P	U	I	I	N	O	R	C	A
A	J	D	A	F	C	P	M	F	J	D	D
N	L	F	C	R	M	D	Y	E	S	P	R
Z	E	N	I	R	E	V	L	O	W	T	Q

CRUCIGRAMA VERTICAL

PON A PRUEBA TU SENTIDO ARÁCNIDO Y RESUELVE ESTE CRUCIGRAMA VERTICAL DONDE DEMOSTRARÁS TUS CONOCIMIENTOS CONSOLEROS, ASÍ COMO LOS QUE TIENES DE NUESTRO TREPAMUROS FAVORITOS

Si lo resuelves bien, encontrarás una palabra o término muy conocido por Spiderman



DEFINICIONES

1- Sinónimo de obstáculos.
2- Género consolero al que pertenece este juego.
3- Término que se empareja mucho a la informática y a la "realidad".
4- Nombre del hombre araña.
5- Sustancia arrojadiza que utiliza nuestro héroe.
6- Hacer de... corazón.
7- Herida producida por un insecto.
8- Que tiene todas las cualidades.
9- Saga mítica dentro de los juegos de lucha.
10- Que divierte.
11- Tarjeta muy utilizada por los jugones...

UNA DE ENEMIGOS

EN EL JUEGO, SPIDERMAN SE LAS TIENE QUE VER CON ALGUNOS ENEMIGOS DE SOBRA CONOCIDOS POR ÉL Y QUE DESEMPEÑAN EL PAPEL DE JEFES FINALES.

Veamos si tú os conoces y adivinas que identidad se esconde detrás de cada una de estas sombras, sin duda alguna de tono amenazador...

1: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
2: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
3: _ _ _ _ _
4: _ _ _ _ _ _ _ _ _
5: _ _ _ _ _

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Spiderman* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de septiembre de 2000 y el 25 de octubre de 2000.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....



...colecciónala



Nº 15 • Abril





Guía Completa:
•RESIDENT EVIL: NEMESIS.
Previews: Medievil 2, Syphon Filter 2, Alundra 2, Vampire Hunter, Silent Bomber.
Reportaje: Vuelve el circo de la Fórmula 1.
Suplemento:
•TODO SOBRE PLAYSTATION 2.

Nº 16 • Mayo







Guías Completas:
•TOY STORY 2, GRAND THEFT AUTO 2.
Previews: Jedi Power Battles, Nightmare Creatures 2...
Reviews: Syphon Filter 2, Manager de Liga, Medievil 2 y Fear Effect.
Novedades: F1 2000 y F1 Racing Championship.
Suplemento: Trucos.
•16 FICHAS DE TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS.

Nº 17 • Junio



Guías Completas:
•FEAR EFFECT, ISS PRO EVOLUTION Y SYPHON FILTER 2
Comparativa: Todos los juegos de puntería a examen.
Novedad: Jungla de Cristal 2: Un regreso de cine.
Suplemento: Soluciones completas.
•Theme Park World, Theme Hospital, Civilization II, C&C: Red Alert, Worms Armageddon y Manager de Liga.

Nº 18 • Julio





Guías Completas:
•MEDIEVIL 2, FIFA 2000 Y GRANDIA (PRIMERA PARTE).
Comparativa: Los mejores beat´em up del momento.
Novedad: Colin McRae 2: El rey del rally.
Reportaje:
•Juegos de cine: Dinosaurio, Blade, La Momia, 007...
Suplemento: Especial E3.
•Descubre los mejores juegos del 2000 para PSX, PSX2.

Nº 19 • Agosto



Guías y soluciones:
•JUNGLA DE CRISTAL 2, F-1 2000 Y GRANDIA (SEGUNDA PARTE).
Comparativa: Los mejores simuladores de rally a examen.
Reportaje:
•Se acerca la fiebre olímpica: Sidney 2000.
Suplemento: ¡Más de 1000 Trucos!.
•Trucos, secretos, golpes y claves para los mejores juegos de PlayStation.

Nº 20 • Septiembre

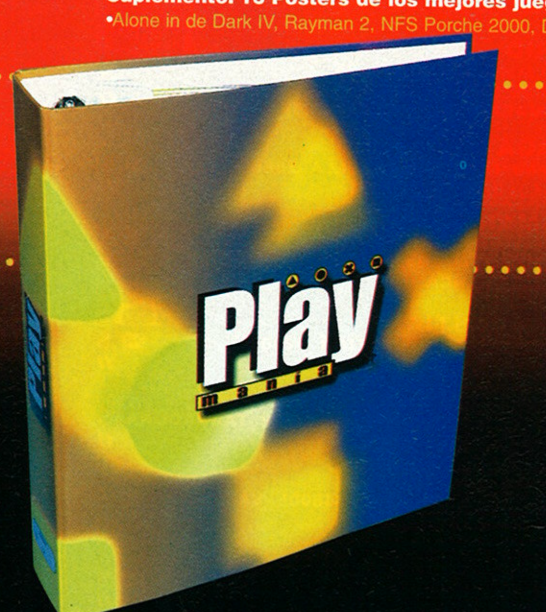




Guías completas:
•A SANGRE FRÍA, JEDI POWER BATTLES.
Preview: Spiderman: el héroe se prepara para su aventura definitiva
Novedad: Sidney 2000. Arranca la olimpiada.
Reportaje:
•Konami presenta su artillería pesada para PS2.
Suplemento: 16 Posters de los mejores juegos.
•Alone in the Dark IV, Rayman 2, NFS Porche 2000, Drácula...

¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO**, LLAMANDO A LOS NÚMEROS: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42.**

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

¡¡ABRIMOS CUATRO NUEVAS TIENDAS GameSHOP !!

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS GAMESHOP:

- envío a domicilio
- compraventa usados
- club del cambio
- juegos en red

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf. 967 50 72 69)

¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Telf. 967 19 31 58)

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf. 967 17 61 62)

c/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE (Tlf. 967 34 04 20)

ALICANTE
c/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE (Tlf. 96 522 70 50)

Avda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf. 96 666 05 53)

c/Virgen Desamparados, 76 -NOVELDA -03660 ALICANTE (Tlf. 96 560 78 38)

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300 BADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870 BARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)

Boulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B VILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA (Tlf. 93 814 38 99)

¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
c/Brutau, 202 -SABADELL 08203 BARCELONA (Tlf. 93 712 40 63)

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf. 956 22 04 00)

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70) *on line!*

CASTELLÓN
¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
c/Gaibiel, 8 Bajo -12003 CASTELLÓN (Telf. 964 260 090)

GIRONA
c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)

c/Clerch i Nicolau, 2 Bajo -FIGUERES -17600 GIRONA (Tlf. 972 50 98 50)

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA (Tlf. 958 80 41 28)

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN (Tlf. 987 25 14 55)

LLEIDA
c/Unio, 16 -25002 -LLEIDA (Tlf. 973 26 40 77)

LOGROÑO
¡¡NUEVA APERTURA!!
c/Albia de Castro,10 Bajo 3 -26003 LOGROÑO (Tlf. 941 27 06 34)

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES 28021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf. 95 282 25 01)

SALAMANCA
¡¡NUEVA APERTURA!!
c/Peña de Francia,1 Bajo 3 37007 -SALAMANCA

SAN SEBASTIÁN
c/Trueba, 13 -SAN SEBASTIÁN -02001 GUIPÚZÇOA (Tlf. 943 32 29 49)

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 -TARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)

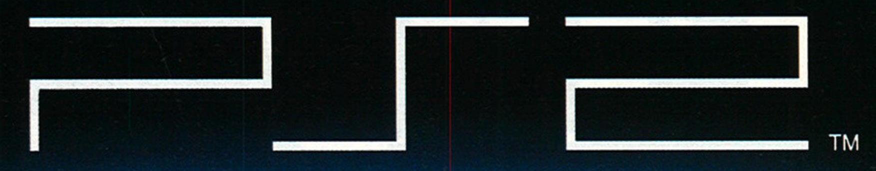
VALENCIA
G.Vía Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA (Tlf. 96 333 43 90)

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO (Tlf. 94 447 87 75)

Avda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902 VIZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)



especialistas en videojuegos



PlayStation®2

¡¡LANZAMIENTO EL 24 DE NOVIEMBRE!!
UNIDADES LIMITADAS



¡¡YA PUEDES RESERVARLA EN CUALQUIERA DE LAS TIENDAS DE LA RED GameSHOP!!








HAZ TU RESERVA EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA O LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158

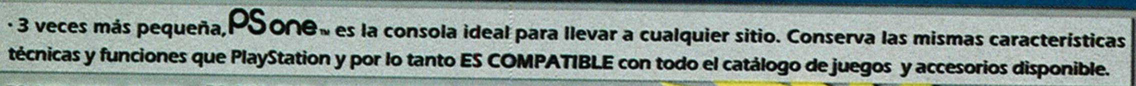


PS one TM

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



PS ONE+DUAL SHOCK 19.900
PS ONE+DUAL SHOCK+VISION PAD +MEMORY CARD 1Mb 22.490
PS ONE+DUAL SHOCK+ACTION PAD +MEMORY CARD 1Mb 23.490
AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PSone POR TAN SOLO 1.500 pts.
GAME STATION 5.990

VOLANTE SPEEDSTER 12.490
VOLANTE CONCEPT 4 14.490
McLAREN STEERING WHEEL 11.990
VOLANTE STRING RAY TURBO 10.990
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION 1.990
SCREENBEAT SOUNDSTATION 9.990



PISTOLA FALCON con puntero laser retroceso y pedal 8.490
P7K LIGHT GUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
DUAL SHOCK 4.500
VISION PAD 1.490
DUALFORCE JOYPAD 2.790
MEMORYCARD 1Mb 1.490
MEMORY CARD 1Mb NYKO 1.290
MEMORYCARD 4Mb 2.990
MEMORYCARD SONY 2.100




GAME BOY pocket COLOR

GAMEBOY COLOR + LUZ Y LUPA 12.990



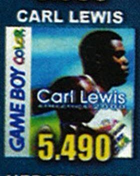
POKÉMON PINBALL 5.490
PERFECT DARK 6.490
DINOSAUR 5.490

ALL STAR TENNIS 2000 6.990	ATV QUAD POWER 4.490	AZTECA 4.490	BEACH VOLLEYBALL 4.990	BUGS BUNNY &TAZ 4.990	CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2000 CONSULTAR
CHASE THE EXPRESS 6.490	DAVE MIRRA BMX 7.490	EL DORADO CONSULTAR	EUROPEAN SUPER LEAGUE 5.490	FORMULA ONE 2000 7.490	GRIND SESSIONS 6.490
KOUDELKA 7.490	LAND MAKER 4.990	MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES 5.490	MOTO RACER 6.490	MR. DRILLER 4.490	MUPPET MONSTER 4.490
NIGHTMARE CREATURES 2 6.990	PARASITE EVE II 7.490	RAYMAN 2 6.490	RC DE GO! 4.990	RC REVENGE 7.490	SNOW CHAMPION 7.490
SPIDERMAN 7.490	STREET SCOOTERS 4.990	STRIDER 2 6.490	SYDNEY 2000 7.490	TEAM BUDDIES 6.490	TENCHU 2 7.490
TOCA WTC 7.490	TONY HAWK PRO SKATER 2 7.490	VANISHING POINT 7.490	VARGANT STOTY 7.490	WILD RAPIDS 4.990	X-MEN MUTANT ACADEMY 6.490
































007 EL MAÑANA... 3.990	COOLBOARDERS 3 3.490	DINO CRISIS 3.990	FINAL FANTASY VIII 3.490	GRAN TURISMO 2 3.490	JUNGLA DE CRISTAL 2 3.990	SOUL REAVER 4.490
MEDAL OF HONOR 3.990	METAL GEAR SOLID 3.990	RONALDO V FOOTBALL 3.990	RUGRATS REPTAR 4.490	SPYRO 2 3.490	TONY HAWK SKATE. 4.990	TOY STORY 2 4.490

















ABEJA MAYA 2 5.490	ARMY MEN 2 5.990	AUSTIN POWER OH BEHAVE 5.990
BUST A MOVE MILLENIUM 5.490	CARL LEWIS 5.490	CROC 2 5.990
DAIKATANA 5.490	HEROES M&M 5.990	SUPER SOCCER 2000 5.490
LEMMINGS 5.990	METAL GEAR SOLID 5.490	HYPE QUEST 5.490
POKÉMON AMARILLO 5.990	POKÉMON AZUL 5.990	POKÉMON ROJO 5.990
PUCHI CARAT 5.490	QIX ADVENTURE 5.490	SPIDERMAN 5.990
SUPERCROSS 2000 5.490	TOMB RAIDER 6.490	TOTAL ANGELICA 5.990
TUROK 3 5.490	TWEETY 5.490	X-MEN 5.490

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO

Felicidades, PlayStation

El pasado 9 de septiembre nuestra querida consola gris cumplió sus primeros 5 años de vida entre nosotros. Esta fecha pasará a los anales de la historia del videojuego al representar el nacimiento de la máquina que cambió el concepto de consola. Ella "solita" ha sido capaz de unir bajo unas mismas sensaciones a más de 70 millones de personas repartidas por todo el planeta, algo nunca antes conseguido. Y lo mejor de todo es que, aunque muchos crean que esta joya del entretenimiento está a punto de pasar a mejor vida, el lanzamiento de PS One y el incesante chorreo de juegos que siguen apareciendo para este soporte ponen de manifiesto que todavía tenemos PlayStation para rato. Sólo nos queda darle la enhorabuena a Sony, desearle la misma suerte a su hermana mayor y esperar que podamos seguir disfrutando de esta maravilla durante muchos años más. Una vez más, y desde lo más profundo de nuestro corazón, ¡¡¡FELICIDADES PLAYSTATION!!!

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 20% de descuento

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

2 Gratis Una Memory Card de Sony





Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además


Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.


Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.


La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo electronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



-Si no soy el primero en tener PlayStation 2, me la corto.
Y perdió la apuesta.
Se jugó lo más preciado a que sería el primero del ministerio en disfrutarla. Pero no contaba con el conserje de la tercera planta. El muy perillán había ido presto a un establecimiento expendedor del ramo y se la había asegurado reservándola antes de que saliese. Y ahora lucía, orgulloso en la mesa, su PlayStation 2 antes que nadie. -Se mira pero no se toca- dijo a todos. Y el andoba de la foto se quedó sin lo que hay que tener.
Si quieres asegurarte de que conseguirás tu PlayStation 2 lo antes posible, haz la reserva en tu tienda favorita del 1 al 31 de Octubre.
PlayStation 2 es compatible con todos los juegos de PlayStation. Es un reproductor de DVD, Audio CD, software DVD Rom y CD Rom. Además, en un futuro próximo, ofrecerá la posibilidad de conexión a banda ancha.
PS2
PlayStation 2
"PlayStation" y "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA